
RAGE 2 · LAYERS OF FEAR 2 · JUDGMENT · LIFE IS STRANGE 2 · BATMAN · GAME BOY · TOY STORY 2
GTM
JUNIO 2019 - # 042
CRASH
CRASH TEAM RACING NITRO»FUELED
AL VOLANTE
Crash Team Racing
MEJOR REVISTA
2018



NÚM. 42 - JUNIO 2019



GAMES TRIBUNE MAGAZINE

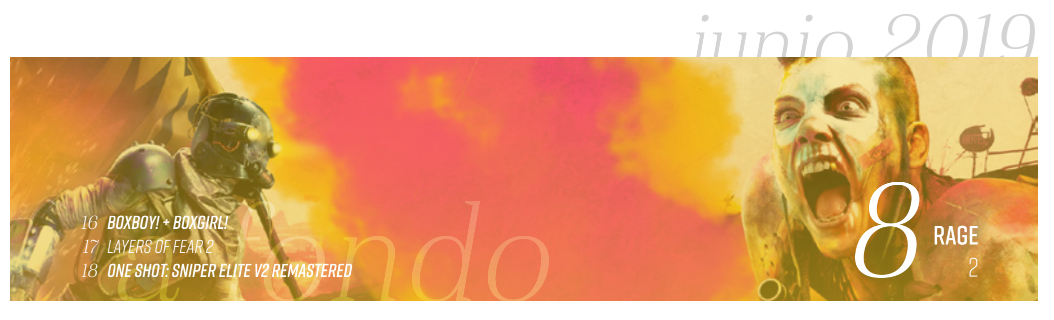
—

ISBN: 978-84-949741-9-9
DEPÓSITO LEGAL: M-16393-2019
PORTADA: CRASH TEAM RACING
PRIMERA EDICIÓN: JUNIO 2019

—

IMPRESO EN MADRID

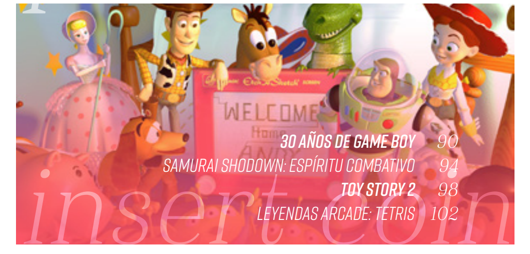
junio 2019

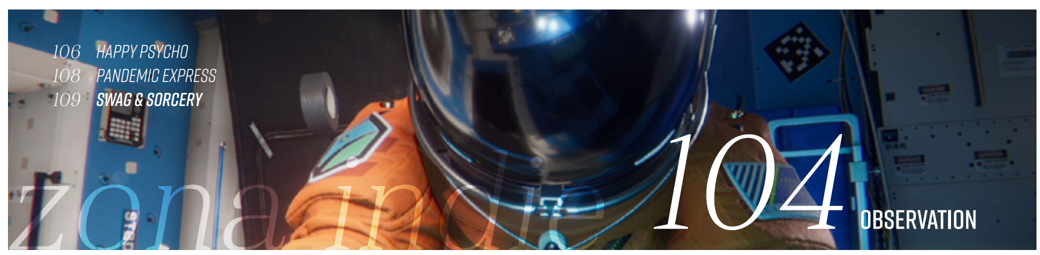




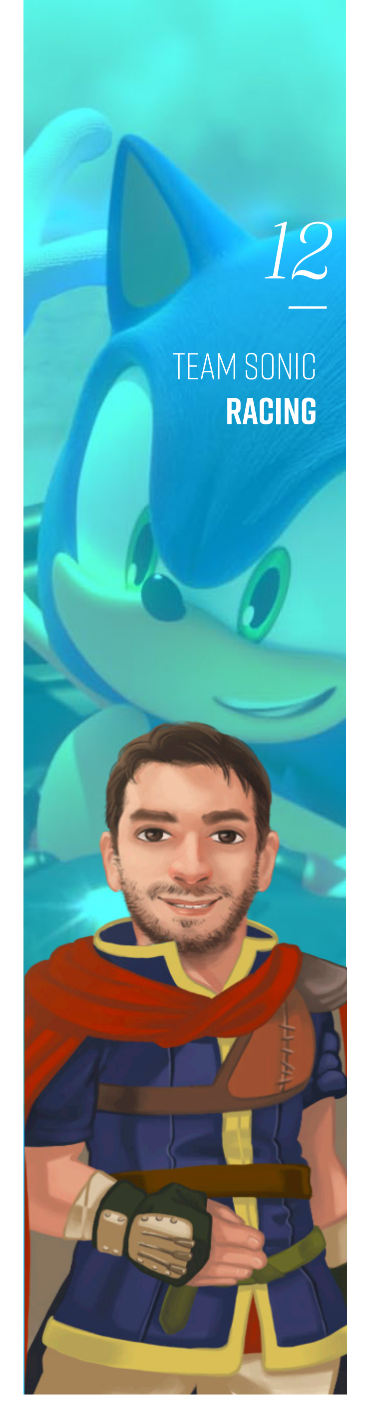


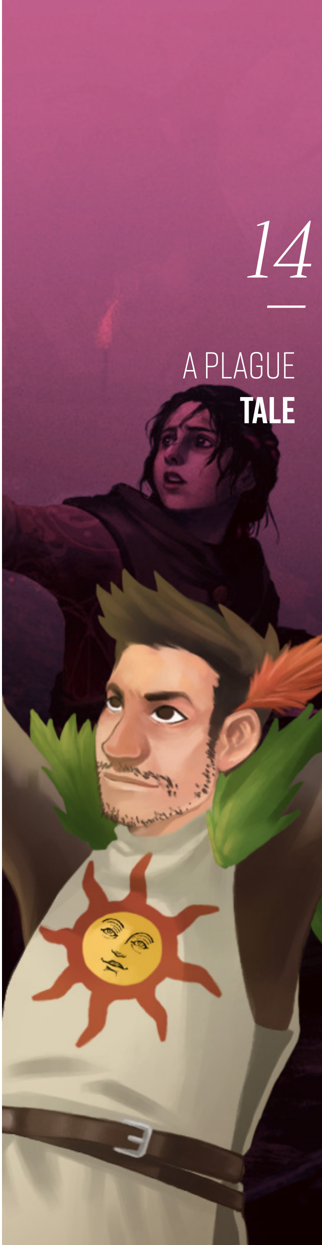


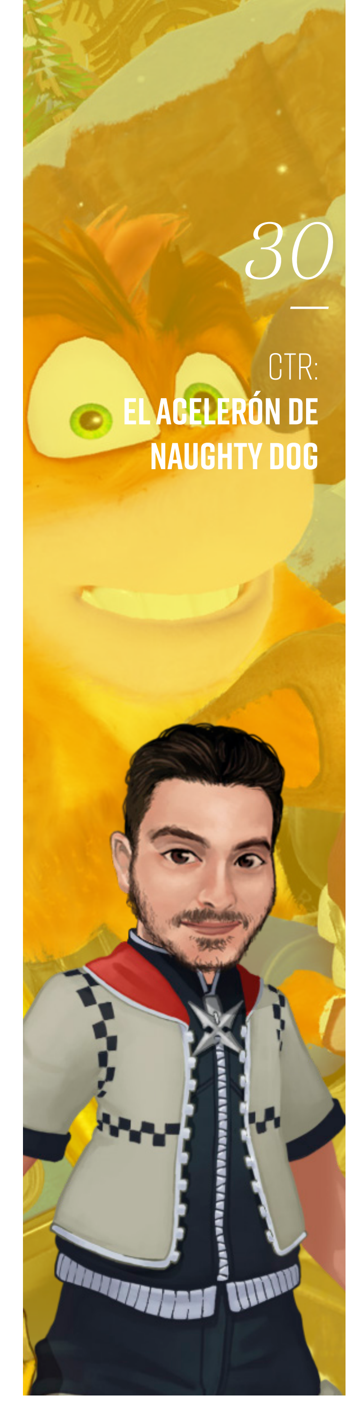












FERNANDO BERNABEU

@HipervinQlo

REDACTOR

...

Uno de nuestros mayores expertos en Nintendo dentro del equipo. Acompañado de su 3DS, se forma para aprender todo lo relacionado con la localización de videojuegos.

—

ROBERTO PINEDA

@RobePineda9

REDACTOR

...

Tiene un orangután en el sótano, es amante del Betis y suspira por tener una prenda usada de Hidetaka Miyazaki. Con esta presentación, no cabe duda de que estamos ante un genio. Alguien capaz de brillar con luz propia. Hablamos de su mono, no de él.

—

Puedes leerle también en:

Zonared

JUAN MONTES

@juanmontes9

COLABORADOR

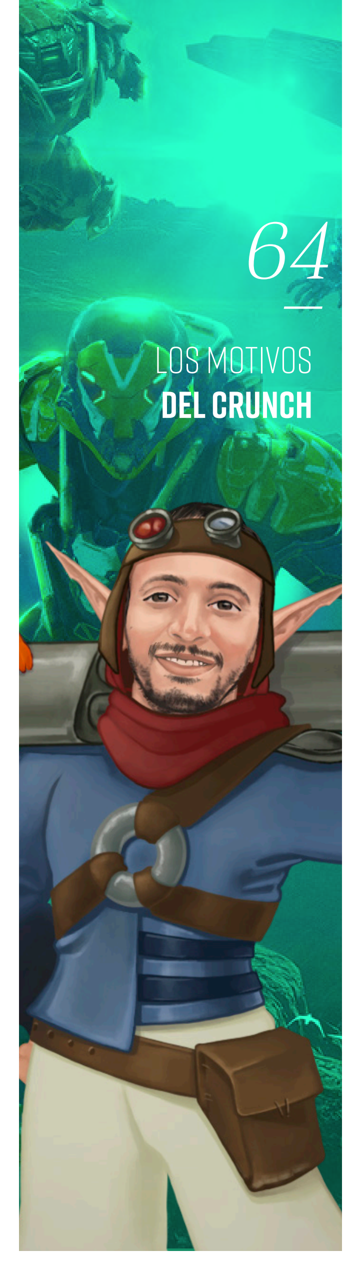
...

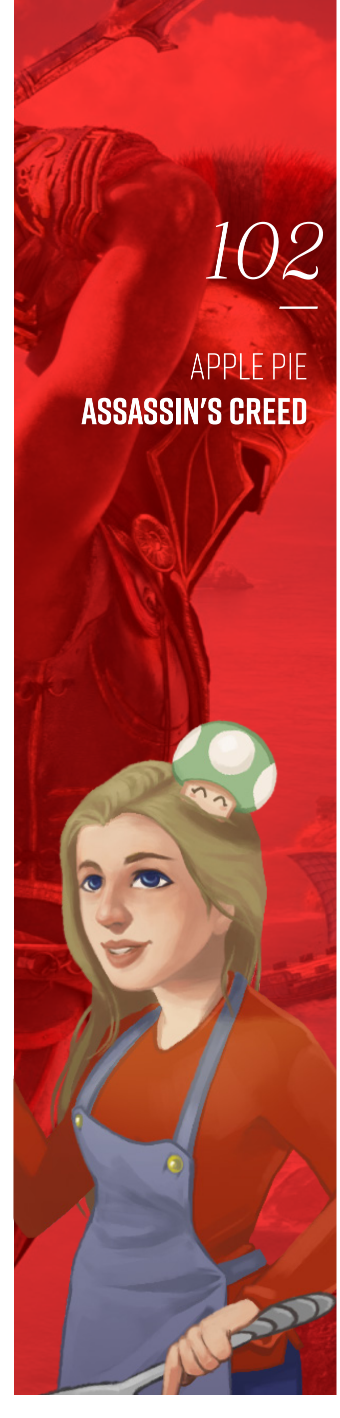
Amante de Kingdom Hearts hasta la médula y colaborador tenaz. Es el co-autor de nuestro GTM² *Kingdom Hearts, una llave al corazón de los mundos*. Extremeño, como nuestro subdirector

—

Puedes leerle también en:

Alfabetajuega







ALEJANDRO REDONDO

@alereondor

COLABORADOR

...

Aventurero empedernido y amante de los RPG. Alejandro posee las cualidades perfectas que cualquier periodista debe tener y además le apasiona el mundo del *marketing* y del desarrollo móvil.

—

GEMMA BALLESTEROS

@cocina_geek

COLABORADORA

...

Vitalidad, energía y positivismo emanan de Gemma. Pone su alma en todo lo que hace y compagina su canal de YouTube con las maravillosas recetas que te traemos cada mes

—

Síguela en YouTube:

Cocina con Gemma

Cocina Geek

INOCENCIO ESPEJEL

@GamerEnfurecido

REDACTOR

...

Aunque la furia corre por sus venas, cuenta la leyenda que, en realidad, es una de las mejores personas del equipo. Disfruta criticando, aunque siempre con humor.

—

Puedes escucharle y leerle también en:

MarcaPlayer DX

Alfabetajuega

EDITORIAL

El bebé de Kojima



POR JUAN TEJERINA

Kojima lo ha vuelto a hacer. Al genio nipón se le pueden achacar muchas cosas, algunas buenas y otras no tan buenas, pero lo que es indudable es que **sabe cómo crear expectación** en torno a todo producto que llegue avalado por su firma. Poco o muy poco sabíamos de *Death Stranding*. «Humo», decían... «humo», **decíamos**. Con o sin humo, el japonés siguió trabajando en su juego sin mostrar demasiado. Lo justo. Lo que él había medido con la precisión necesaria para levantar expectación y disparar rumores que protagonizasen los núcleos de conversación más prominentes de la comunidad. **Kojima sabe cómo manejar a su público**, mover las cuerdas y hacernos bailar al son de su música. Y así, mostrando muy poco e insinuando mucho, consiguió que una gran parte de la comunidad centrase su atención en su próximo juego. Del que nada sabíamos, pero mucho intuíamos.

Gran parte del éxito de Kojima viene avalado por su historial como desarrollador, pero también por **sus dotes como director de orquesta**. Conoce a su público, conoce a la comunidad y sabe cómo inyectar ilusión a través de múltiples vías. El amor de Kojima por sus creaciones es evidente y esto hace que su silueta se posicione detrás de todos sus apartados. Precisamente por ello, **sus juegos no dejan indiferente**. Su aparente extravagancia no se plasma en un único apartado de sus trabajos, sino que está presente en todas sus ramificaciones: incluyendo, por supuesto, el *marketing*. Kojima no es un director más, **es un autor**. Ama sus juegos, se implica en todas sus áreas y es por eso —precisamente por eso— que sus creaciones tienen un aura única e inconfundible. Así es el genio nipón.

Hace escasos días nos sorprendía a todos abriendo un *stream* en Twitch. Poco a poco, a medida que la gente se iba conectando a la emisión, **la imagen en pantalla se iba haciendo más y más visible**. Las huellas de manos que ya vimos en aquel primer trailer volvían a copar nuestros monitores. Huella a huella, los usuarios pudimos descubrir lo que se ocultaba tras la ventana. A medida que la expectación crecía, el vídeo se iba desvelando. Hicieron falta ni más ni menos que **ciento cincuenta mil almas conectadas** de manera simultánea para «desbloquear» el trailer final. Junto a una espectacular y extensa presentación llegaba una fecha que ha quedado grabada a fuego en los calendarios de la comunidad: **8 de noviembre de 2019**.

He de reconocer que yo soy uno de esos escépticos con Hideo Kojima. Sus juegos me gustan mucho, no lo puedo negar. De hecho, diría que *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* está dentro de mi panteón personal de grandes videojuegos. La maestría que demostró Kojima con este título a la hora de narrar me dejó sin palabras y —a día de hoy— sigo pensando que muy pocos títulos podrían estar a la altura narrativa de esta maravilla. Sin embargo, también considero que **el ego de Hideo** —justificado o no— e**s su mayor enemigo.** Y es que, como diría mi amigo Nacho Requena, Kojima es una *rock star* y lo sabe. Goza de ser el centro de atención, de acaparar miradas y de ganárselas. Porque sí, **se las gana**. Guste o no: sabe cómo atrapar al jugador.

Aún no sé de qué va *Death Stranding*. No tengo ni idea. Posiblemente tú tampoco. Y sin embargo, **me interesa.** Me llama la atención, me atrae... sin saber ni de qué va. ¿Cómo puede ser posible? Kojima ha sido capaz de reunir un elenco de actores propio de la mejor cartelera de Hollywood, hacerles **parte de una idea que nació en su cabeza** y mover sus hilos con la misma gracia que ha movido los nuestros. Dirigir, crear y dar forma a sus ideas. **Arte**, por mucho que yo reniegue de tildar de arte al videojuego. **Arte**, porque transmite algo único que sólo puede nacer en el alma de aquel que siente sus creaciones como algo propio: **como su bebé**.

Y Kojima nos lleva mostrando a su bebé, literalmente, desde el primer trailer. Kojima cree en lo que está haciendo y se ve fortalecido **por el respaldo de todos aquellos que trabajan con él**. Que le siguen, respetan y admiran. Pocas cosas hay más bonitas que ver un espíritu creativo reforzado por el poder de un equipo. Por el clamor del público.

Percibo en *Death Stranding* un sinfín de sentimientos. Lo siento como un proyecto humilde y pequeño. Como un desarrollo **muy familiar** donde el equipo ha trabajado unido bajo una visión propia. Más allá de sus fuegos artificiales, siento que Kojima ha estado presente en todas sus facetas y ha trabajado, con todo el alma, en aquel juego que siempre había querido hacer. Y sólo por eso: **tiene ganada mi atención**. Y también mi respeto.

Admito que no sé de qué va el juego. No sé si me va a gustar en el plano jugable (del que, tras los vídeos desvelados, tengo muchas dudas). Lo que sí sé es que **será algo único**, diferente a cualquier cosa que haya visto antes. Y lo que es más: sé que podré disfrutar de ese Hideo Kojima que ya en los primeros *Metal Gear Solid* lanzaba una visión muy acertada sobre el futuro que vivimos hoy. Ese Kojima en cuyos juegos no sólo encuentras una historia atrapante, sino **un sinfín de críticas** hacia el mundo en que nos toca vivir.

Ahora sólo queda esperar cinco meses para el parto. En tan sólo algo más de ciento cincuenta días, la nueva criatura de Hideo Kojima estará entre nosotros y podremos **darle la bienvenida** a este mundo que tanto amamos. En tan sólo cinco meses, Kojima nos mostrará todo aquello de lo que es capaz ahora que no bate sus alas **bajo el yugo de Konami**. Por vez primera, Kojima vuela a solas.

Aguardaré pacientemente. Aguardaré con el escepticismo que he esgrimido hasta ahora. Aguardaré enarcando una ceja y evitando que el virulento *hype* se apodere de mí. Porque ¿quién sabe? Quizás Hideo Kojima vaya **más allá de sí mismo** y nos presente algo que sólo unas pocas mentes privilegiadas podrán entender en su totalidad. Lo que no haré nunca será negar las dotes de Kojima para crear e ilusionar.

El bebé de Kojima tiene un aspecto muy saludable e inquietante. Es atractivo y también repulsivo. Es magnético. Es único. Es, sí, **arte**. ■



Imagen: Brian Harkin / Financial Post



Siempre he pensado en el 'game over' como un indicativo de fracaso más para el diseñador de videojuegos que para el propio jugador.

DAVID CAGE



RAGE 2

—

Desarrolla: Avalanche Studios e id Software
Distribuye: Bethesda
Precio: 64,95€
Lanzamiento: 14 de mayo de 2019
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

RAGE 2

POR **ALEJANDRO** CASTILLO

PS4 · XBOX ONE · PC

Hablaba hace poco con unos compañeros sobre la importancia de mantener una buena trayectoria. Todos los resultados de nuestros trabajos nos definen en lo profesional, sobre todo para quienes hacemos una labor que ha de ser juzgada de cara al público. En el videojuego ocurre lo mismo. Hay estudios en los que confías desde el primer momento y otros, sin embargo, requieren bajar las expectativas por más que el artificio de alrededor nos nuble el juicio.

Os adelanto la conclusión: ***Rage 2* es víctima de una colaboración desequilibrada**. Durante todo el proceso de desarrollo se nos vendía el producto como el resultado de la perfecta fusión entre id Software y Avalanche Studios. **Sale mal**.

El estudio afincado en Estocolmo simplemente no está a la altura de la calidad que alcanzan los resultados del padre del *first person shooter* de la vieja escuela. Sí, tuvieron su momento meteórico con la segunda entrega de *Just Cause*, aunque los méritos residían más en el momento en el que llegó que por la calidad que ofrecía. La realidad es que la franquicia se ha convertido en el reflejo del tedio de los mundos abiertos de hace dos generaciones. Ni siquiera sus proyectos independientes, como *Generation Zero*, escapan de las críticas. Solo el excelente uso de la licencia *Mad Max* escapa, para mí, de la criba. El resto quedan enterrados bajo la sombra de la más absoluta indiferencia.

Sombras, sombras en las que también se encuentra este Frankenstein con momentos de lucidez, pero ninguna chispa diferenciadora. Un videojuego que busca formar parte de la trinidad del género entre *Wolfenstein* y *Doom* a base de chiste fácil y mechas de color rosa. **El aquelarre más anodino en formato videojuego que encontrarás en la primera mitad de este año.**

YERMO DESCAFEINADO

EL ENÉSIMO MUNDO ABIERTO **SIN PERSONALIDAD**

Rage 2 llegó como un intento de redimirse de los pecados de la entrega original. Sin embargo, vuelve a tropezar en la misma piedra.

Todavía recuerdo, como si fuera ayer, la tremenda decepción que me llevé con *Rage*. Nadie en Internet podía creer que un título de la gran 'id' terminara de forma tan abrupta. Años después la 'no conclusión' se convirtió en meme que incluso la propia compañía utilizó en el tráiler de lanzamiento de la secuela. Un humor que, desde la barrera, tomaba se buen agrado. «Si hacen esto es que intentarán redimirse con el nuevo», pensaba en voz alta. Lo que no podía creer una vez me dispuse a jugarlo es que tropezarían de nuevo en la misma piedra.

De las once horas que me ha tomado acabarlo, seis de ellas han sido pura experimentación con el entorno y las posibilidades que ofrecen las misiones secundarias. Si extraigo toda esa paja, se queda una campaña de apenas cinco horas. Acojonante, ¿verdad? Podréis pensar que la duración no tiene nada que ver con lo que puede ofrecer. Y llevaréis razón. El problema radica en que la primera mitad se siente como un tutorial interactivo para poco después concluir de mala gana.

Pero los problemas de *Rage 2* no son fruto de la falta de tiempo o problemas internos. Hay que ser claros: **una serie de malas decisiones les han llevado al desastre que ponen sobre la mesa**. Desde el momento en el que comprendes cómo funciona el progreso del juego ya sientes que algo falla, lo cual afecta al armamento y las posibilidades jugables que ofrecen las habilidades. Ambos entes se consiguen mediante el encuentro de cápsulas llamadas arcas. No están señaladas en el mapa, salvo si estamos cerca de ellas, cuya luz disparará al cielo para ponernos en preaviso. Esto hace que puedas acabar el juego sin encontrarlas todas, o incluso sin habilidades activas. **Genial**.

Este sistema de desbloqueo no tiene sentido con la forma en la que se nos vende *Rage 2*. Un videojuego que, sobre el papel, te hará sentirte el superhéroe que otras producciones de Bethesda no te permiten. Si las misiones o los encuentros enemigos tuvieran mecanismos que te hicieran explotar ese uso de la extensión de tu personaje, sería perfecto. Craso error, y es que el diseño de los niveles siguen un esquema sencillo al extremo. Puedes jugarlo como un *shooter* de toda la vida, puesto que en ningún momento se te fuerza a tener nuevas capacidades. Es más, todas las mejoras lo único que hacen es aumentar la facilidad de completado.

Como has podido comprobar, durante todo el texto he hecho énfasis en el tedio que supone el trámite de su mundo abierto. Tuve la oportunidad de jugar a *Rage 2* en enero, durante una sesión *preview*, y ya en ese momento se veía entre líneas lo que sería una vez llegara al mercado. La impresión que nos dejó entre los compañeros profesionales fue demasiado negativa. Yo era de los que estaban entusiasmados minutos antes de ponerme en acción, pero no pude más que unirme al desasosiego tras la sesión. Abrías el mapa y veías un mapa de tamaño medio, petado a iconos, los cuales no son indicativos de nada en un primer momento. Lo peor vino cuando comprobé de qué trataban: una sucesión de liberar campamentos y repetir el mismo ▸

Masas deformes una y otra vez
—
¿Ves a este cíclope? Será el jefe final que más repetirás durante la campaña de Rage 2. El elenco enemigo se queda demasiado corto para el número de facciones que propone.



contenido una y otra vez. Ninguna gracia.

Si al menos la conducción mantuviera el tipo, las travesías entre un punto y otro serían mucho más agradables. Lo incomprensible de este punto es que, habiéndolo hecho bien en el pasado, en pleno 2019 nos den un resultado muy por debajo de lo logrado. El primer contacto con el Fénix ya es un tanto incómodo, el vehículo principal que tendremos a disposición. Más allá del retraso al virar a una dirección y otra, el tacto con la carretera es demasiado artificial. Tropiezas con cualquier elemento del escenario por pequeño que sea y las físicas son extrañas, como si de un balón medicinal se tratara. A la incomodidad de lograr ser 'uno' con la carretera, se le suma lo poco preciso que se convierte el combate entre vehículos.

Realmente es algo que veremos bastante poco, puesto que está supeditado a los diferentes convoyes que aparecen con aleatoriedad por el escenario. Cuando tienes la torreta preparada, girar la cámara para apuntar a otras partes del enemigo se convierte en otra barrera más, puesto que al dejar de pulsar el *stick* derecho, la cámara vuelve a centrarse automáticamente sin dejar ni un solo segundo de espera para completar el disparo. Al final, siempre te fuerza a buscar el disparo más centrado posible, lo que no siempre es posible.

Es imposible ocultar mi malestar con el resultado final. Es el ejemplo perfecto de que más no es mejor. La marca no necesita cientos de misiones, ni un mapa de gran extensión por el que perderse. De hecho, en los momentos de acción pura y dura es donde en realidad he disfrutado como un enano de la propuesta. Dejando a un lado la inteligencia artificial digna de *Call of Duty*, lo cierto es que lo logrado en el *feeling* del armamento es algo que no se le puede criticar en ningún momento. **Ese tufillo a id Software permanece ahí como un aura irresistible para quienes amamos el género**. De hecho, en cuanto a mecánicas, es una suerte entre el *shooter* clásico y moderno. Se puede seguir disparando con el tradicional tiro desde la cadera (como siempre), mientras que si se utiliza el botón de apuntado, se pueden desatar todas las posibilidades que ofrece el método de disparo secundario.

Imágenes del juego







"RAGE 2 FUNCIONARÍA MEJOR COMO UNA EXPERIENCIA GUIADA"

Rage 2 funcionaría mejor con barreras que guiaran una experiencia limitada. Si se hubieran potenciado los momentos de acción y eliminado todo el relleno del ir y venir, estaríamos ante un juego de futuro. Tras toda la retahíla de comentarios negativos que he llevado a cabo en estas líneas, reconozco que he tenido momentos de diversión. Pocos, para qué engañarnos, pero ahí estuvieron. **Me es difícil recomendar que os introduzcáis en este yermo descafeinado**. Si lo hacéis, pasad de la mayoría de actividades y centraros en la campaña principal mientras desbloqueáis todas las arcas disponibles. Jugarlo como un *fps* puro es la mejor manera de pasar por una propuesta de usar y tirar. ■





PS4 · XBOX ONE · PC

TEAM SONIC **RACING**

POR **FERNANDO**BERNABEU






LAS CARRERAS EN EQUIPO **RECIBEN UNA NUEVA DINÁMICA**

Con el objetivo de promover su propio estilo, el título de SEGA consigue diferenciarse de otros juegos parecidos gracias a las nuevas mecánicas para competir de forma cooperativa con otros dos valientes pilotos.

Estoy seguro de que muchos recordarán con especial cariño la propuesta que Sumo Digital planteó en 2012 con *Sonic & All-Stars Racing Transformed*. Ese título consiguió reunir a varios iconos de la historia de SEGA para hacerles competir en carreras por tierra, mar y aire. Por aquel entonces la principal mecánica era **la conversión de los tradicionales karts en aviones y lanchas** para así dar más variedad a los circuitos. En esta ocasión, las transformaciones a la base de juego son mucho más profundas y constituyen el foco principal para diferenciarse de otros títulos con alocadas carreras de karts.

Team Sonic Racing contiene la palabra «equipo» en inglés en el nombre. En un principio, pensaba que estaban haciendo referencia a *Crash Team Racing*, uno de los clásicos del género, por alguna razón que no terminaba de concebir. Pero nada más lejos de la realidad: **el juego en equipo aquí es tremendamente fundamental**.

En la última iteración del Sonic de carreras, el jugador participa en pistas con otros dos miembros en su equipo. Quien esté mejor posicionado de los tres irá soltando **una estela dorada que servirá para que los otros dos vayan más rápido si la siguen sin desviarse**. Permanecer en esta estela durante un tiempo otorga un turbo adicional cuando el piloto se despega de ella. Además, si evita chocarse con un miembro de su equipo, en el último momento saldrá disparado hacia delante como si fuera lanzado por un tirachinas.

Pero no solo en materia de velocidad se ha intentado formar el trabajo en equipo. Los disparatados objetos que en este juego sirven para volver las tornas contra los demás son los Wisps, esos alienígenas de *Sonic Colors*. Pues bien, con tan solo pulsar un botón es posible ofrecer un Wisp no deseado a los demás miembros, que podrán aceptarlo si les viene bien para sobrepasar a los rivales. **Las mejores estrategias dependerán de este tipo de colaboración**, pues cada personaje pertenece a una clase diferente y es capaz de obtener objetos únicos que los demás no, pero que sí podrá compartir. Ayudar a los miembros del equipo a ganar terreno y terminar juntos la carrera en primera, segunda y tercera posición es el objetivo principal de cada sesión de juego.

Con esto quiero decir que es tentador olvidar a los otros dos jugadores y centrarse en terminar el primero siempre, ▸



"EL COMPONENTE ESTRATÉGICO DE LAS CARRERAS"

La estela dorada que emite el primer jugador del equipo, los turbos al pasar cerca y la posibilidad de pasarse objetos son **los tres pilares del juego en equipo** para conseguir llegar a la meta en pelotón. El grupo que consiga dominar estas técnicas sobrepasará fácilmente a los demás.

pero como al final la puntuación del equipo se suma, es conveniente ayudarse mutuamente con el turbo tirachinas: **si un jugador pasa muy cerca de un miembro de su equipo, recibirá un turbo que lo posicionará por delante**. Y si esto se repite una y otra vez con los tres participantes del grupo, es posible formar un pequeño pelotón de tres coches que triunfe sobremanera respecto a los demás. De forma adicional, realizar acciones de equipo rellena una barra especial que, cuando llega al máximo, permite unos segundos de velocidad incrementada e invulnerabilidad. Al final todo está pensado para competir formando piña y el que no se dé cuenta de esto está condenado a tragar humo.

En *Team Sonic Racing* existe un Modo Aventura, pero yo ya estoy algo mayor y ocupado como para que se me justifique la razón por la que los personajes de este mundo compiten en circuitos que no cumplen con la ley de la gravedad. Y parece que los desarrolladores han pensado lo mismo, porque **el botón que me permite entrar a correr al siguiente circuito saltándome la historia es el X** (A en Xbox). Lo único que puedo decir es que es aburrido y las imágenes estáticas de los personajes junto a sus voces no ayudan a que me interese lo más mínimo.

Tampoco ayuda que los equipos del Modo Aventura no se puedan mezclar. Sonic, Tails y Knuckles forman un bueno equipo, lo cual es lógico y tolerable. Sin embargo, si uno quiere jugar como Amy porque tiene unas estadísticas muy equilibradas, es obligatorio tener al gato Big en el equipo. Y todo fan de Sonic que se precie habrá jugado a *Adventure* y sabrá lo pesado que este personaje puede llegar a ser. No sé ni por qué lo siguen metiendo en estos juegos. En verdad echo de menos tener personajes que no sean solo de Sonic, como en ***All-Stars Racing Transformed***. ¿El cocodrilo Vector formando equipo con Silver y Blaze? ¿Por qué no han metido al Team Chaotix de *Sonic Heroes* para esto? En fin, a lo que quiero llegar con esto es que la selección de personajes no ha estado muy acertada.

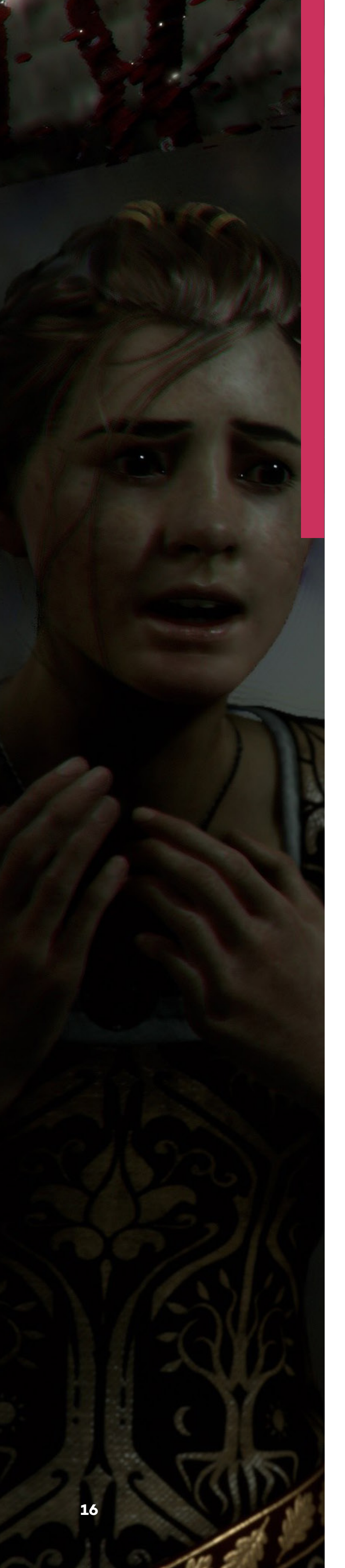
"TODO ESTÁ PENSADO PARA COMPETIR FORMANDO PIÑA"

Tampoco lo ha estado el repertorio de circuitos. Entiendo que quieran aprovechar al máximo los recursos de los que disponen, pero tres circuitos con la temática de la fábrica de *Colors* y otros tres con la de la cala de Heroes hace que **no los pueda diferenciar entre sí y no llegue a memorizar bien las pistas**. Y en este tipo de juegos es esencial saber qué curvas vienen para posicionarse bien.

Lo que sí me ha gustado un poco más ha sido la personalización de los coches de cada personaje. Después de cada carrera se ganan ciertos puntos que se pueden poner de 10 en 10 en una máquina de cápsulas que desbloquea estas piezas. Me ha resultado bastante fácil ganar los suficientes como para que me salgan al azar piezas bastante buenas. Y con estas he conseguido hacer el coche de Sonic mucho más rápido a cambio de perder manejo y aceleración. No parece que haya ningún sistema de micropagos para esto, pero toco madera para que no lo implementen de ninguna forma en el futuro.

También es reseñable los distintos modos de competir. No solo hay modalidades de llegar el primero y ya está, sino que **hay modos de recolectar anillos, pasar por puntos de control, e incluso disparar a los robots de Eggman con cohete**. Puede resultar bastante adictivo probar todo lo demás que este juego tiene por ofrecer.

Recomiendo jugarlo sobre todo con otras dos personas en línea para poder probar de primera mano la experiencia de competir como un solo equipo. Quién sabe, puede que en un futuro próximo y después de unas pocas actualizaciones se lleguen a formar ligas para competir por equipos en este título. ■



PS4 · XBOX ONE · PC

A PLAGUE TALE: **INNOCENCE**

POR **ROBERTO** PINEDA






LAZOS DE SANGRE **IMPENITENTE**

¿A cuántas vidas anónimas pondrías punto y final con tal de salvar la de un ser querido? Acompañamos a una pareja de hermanos en un inolvidable viaje marcado por la desdicha.

Francia, 1348. **Mi nombre es Amicia**, hija de Beatrice y Robert de Rune. **Tengo un hermano, Hugo**, al que prácticamente no conozco debido a una extraña enfermedad que durante muchos años le ha privado de salir de su habitación. A pesar de haber crecido en una época marcada tanto por la Guerra de los Cien Años, como por el azote de la Peste Negra, tengo que reconocer que hasta el día de hoy he disfrutado de una vida tranquila y relativamente feliz. Hasta el día de hoy...

Anoche, un grupo de soldados de la Inquisición arrebataron la vida a mis padres y, por alguna razón que desconozco, parecen desesperados por encontrar y llevarse a Hugo, cuyo estado de salud no hace más que empeorar. Solo tengo una opción: emprender un viaje en busca de un tal Laurentius, la única persona que puede ayudarnos gracias a sus conocimientos medicinales. Según lo que me han contado, **mi madre**, una reconocida alquimista, llevaba años investigando la enfermedad de mi hermano y cada día estaba más cerca de encontrar el remedio. **Es mi deber continuar lo que ella comenzó**.

Sí, reconozco que me siento cómodo al ponerme en la piel de Amicia para escribir estas líneas. Porque lo nuevo de **Asobo Studio**, una desarrolladora de la que —con todos mis respetos— no esperaba nada interesante, ha conseguido dejar una huella imborrable en mi corazón de jugador. Sin intención alguna de entrar en comparaciones, porque son odiosas y porque habría que salvar una distancia enorme, el viaje que propone *A Plague Tale: Innocence* me ha hecho recordar las mejores sensaciones que experimenté hace algo más de seis años; el día que me enfrenté al mundo con tal de salvar a **Ellie** en esa obra que no precisa ser nombrada.

El estudio con sede en Burdeos agita el mercado con el que, en mi humilde opinión, se convierte automáticamente en **una de las grandes sorpresas de la generación**. A pesar de no tenerlas todas consigo para trascender, el título que tenemos entre manos cuenta con argumentos más que suficientes para conquistar a propios y extraños. Generalmente, suelo dejar las recomendaciones para el final, pero en este caso me gustaría hacer una excepción para tomarme la libertad de invitaros a que apostéis por una aventura difícil de olvidar, que cuenta con una historia bien escrita, unos personajes bien desarrollados y un puñado de ideas perfectamente ejecutadas.

A Plague Tale: Innocence es uno de esos títulos que nos propone un viaje con mayúsculas. De esos en los que, desde el primer momento, tenemos la imperiosa necesidad tanto de alejarnos lo máximo posible del punto de partida, como de alcanzar nuestra meta sin importar lo que pueda suceder durante el camino. Sin prisa, pero sin pausa. La sensación de cuidar de **un compañero incapaz de defenderse** está muy lograda gracias a la imposibilidad de alejarnos de él durante demasiado tiempo. Y es que Amicia debe llevar de la mano —literalmente— a Hugo en una huida hacia adelante en la que el futuro es tan incierto que de ninguna manera puede ser peor que el presente.

Personalmente, considero que uno de los grandes aciertos de Asobo Studio no es otro que la brillantez con la que ha sido capaz de jugar sobre **la delgada línea que separa realidad y ficción**. A pesar de ambientarse en un período histórico, hay que decir que estamos ante un título que no duda ni un segundo en tomarse ciertas licencias para contonear frecuentemente con la fantasía más oscura. Porque hay ocasiones en las que insinuar causa un efecto mucho más potente que mostrar. Sin ánimos de arruinaros ninguna de las sorpresas que esperan, os recomiendo no dar nada por sentado. Ya lo dijo la madre de Amicia: «**Un monstruo es eso a lo que no sabemos cómo llamar**».

Me apena no poder hablaros mucho más de la historia del juego. De hecho, me encuentro en una de esas situaciones en las que uno arde en deseos de que un amigo la disfrute para poder intercambiar opiniones acerca de la misma. De lo que sí puedo comentaros lo más interesante es del conjunto jugable que tenemos entre manos. Y es que una piedra angular en forma de guion bien escrito no sería suficiente para mantener el equilibrio de un grupo de elementos que no terminan de funcionar. Por suerte, no es el caso; más allá de su bella factura, ***A Plague Tale: Innocence* también puede presumir de ser un gran videojuego**.

Imágenes del juego







"UNA FIRME CANDIDATA A JUEGO REVELACIÓN EN 2019"

Probablemente, la mejor manera de definirlo para que tengáis una idea de a qué vais a enfrentaros sea decir que estamos ante un *third person shooter* con mecánicas de sigilo. **Combatir siempre es la última opción**, ya que nuestros recursos son bastante limitados y los peligros que nos acechan se comportan de una manera extremadamente hostil. Curiosamente, la ineptitud de la inteligencia artificial enemiga —el Talón de Aquiles del género— juega a nuestro favor en esta ocasión. Y es que resulta evidente que el estudio galo ha optado por facilitarnos las cosas en lugar de retorcerlas, en aras de evitar que nos atasquemos y el desarrollo de la historia se vea interrumpido. Disfruto de los videojuegos que proponen un desafío, así que esta es la única queja que tengo.

Nos acercamos al ecuador de un año en el que, una vez más, la industria no cesa sus esfuerzos por ofrecernos un sinfín de alternativas. Cada mes llegan varios títulos al mercado y los estudios más modestos no lo tienen fácil para destacar, pero ¿acaso importa? La realidad es que Asobo Studio ha concebido un videojuego fantástico, que hará las delicias de cualquier amante de las buenas historias. Sabéis que haríais cualquier cosa por un ser querido, así que no temáis ni a las ratas, ni a los inquisidores; **dejad que vuestra sangre muestre su verdadera naturaleza** y acompañad a esta pareja de hermanos desahuciados. Hasta el fin del mundo si es necesario. ■





NINTENDO SWITCH

BOXBOY! + BOXGIRL!

POR **ROBERTO** PINEDA






CAJAS Y CAJAS **DE OBSATÁCULOS**

Un puñado de cajas es más que suficiente para superar un sinfín de obstáculos en una propuesta tan interesante como desaprovechada.

Los rompecabezas son un elemento básico en prácticamente cualquier videojuego que cae en nuestras manos. Poco importa si su presencia no es más que un complemento o nos ponemos a los mandos de un título de puzles que se autodefina como tal. Además, se trata de **uno de los géneros más versátiles** que podemos encontrar, ya que, una vez colocada la materia prima, todo lo demás puede adaptarse a las mil maravillas con la intención de ofrecernos una gran variedad de propuestas. Porque poco tienen en común *The Witness*, *Stephen's Sausage Roll* o *Portal*, entre otros. Tampoco resulta extraño ver a creativos que habitualmente brillan en otros terrenos apostar por esta temática.

Así es el caso de **HAL Laboratory, Inc**. y su nueva apuesta para Nintendo Switch: *BoxBoy! + BoxGirl!* El estudio con sede en Tokio, al que probablemente todos conocemos por su excelso trabajo a los mandos de franquicias como *Super Smash Bros.* y *Kirby,* nos propone superar una sucesión de obstáculos con el único recurso de un puñado de cajas que debemos emplear con ingenio. Cajas que germinan de las figuras de Qbby y Qucy, la pareja de protagonistas entre los que podemos alternar con total libertad en una nueva aventura capaz de lograr que los veteranos que disfrutaron de la trilogía original en Nintendo DS se sientan como en casa al cabo de cinco minutos completando las **¡casi 300 pantallas!** que nos toca superar.

La propuesta es muy sencilla: avanzamos con la intención de alcanzar la meta, nos topamos con una serie de obstáculos (trampas, precipicios, barreras...) y nuestro repertorio de habilidades apenas nos permite saltar y desplegar cajas. Suficiente; no necesitamos más ni para la primera prueba, ni para la última. En principio, lograr el éxito en los primeros desafíos no resulta complicado y quedarnos atascados es prácticamente imposible. Sin embargo, conforme avanzamos y disponemos de un mayor número de cajas a nuestra disposición, las cosas se van complicando, especialmente si tenemos la intención de encontrar todos los secretos del juego. Asimismo, he de confesar que **no estamos ante un título demasiado desafiante**, sobre todo para los conocedores de su fórmula.

BoxBoy! + BoxGirl! tiene un problema; su propuesta es sincera y funciona desde el primer momento, pero la ausencia de grandes novedades con respecto a sus antecesores da lugar a una experiencia previsible que en ningún momento se siente capaz de sorprender a los usuarios dentro de un género en el que, simple y llanamente, hay mejores alternativas. No obstante, su enfoque desenfadado y accesible, ideal para partidas rápidas, le convierten en **un título merecedor de una oportunidad.** ■

LAYERS OF FEAR 2

POR **ROBERTO**PINEDA



SEGUNDAS PARTES **NUNCA FUERON BUENAS**

Bloober Team vuelve a la carga con una secuela innecesaria que se sitúa muy lejos de su antecesor.

Cualquiera que me conozca sabe perfectamente que, si me proponen abordar —y sufrir— una obra de terror, mi respuesta siempre es afirmativa. Es por eso que el estudio polaco ha logrado ganarse un pequeño hueco en mi corazón gracias a los trabajos concebidos en 2016 y 2017: *Layers of Fear* y *Observer*, respectivamente. Siempre me he sentido cómodo al pasar miedo. O, mejor dicho, he disfrutado al tratar de **entenderlo.** Todavía conservo buenos recuerdos de aquel día que decidí ponerme en la piel de un pintor atormentado con la intención de explorar su propia casa en busca del tortuoso pasado que inspiró su obra. Un ostentoso caserón victoriano en el que, por suerte, mis peores temores se dibujaron en el lienzo que tenía a mis pies.

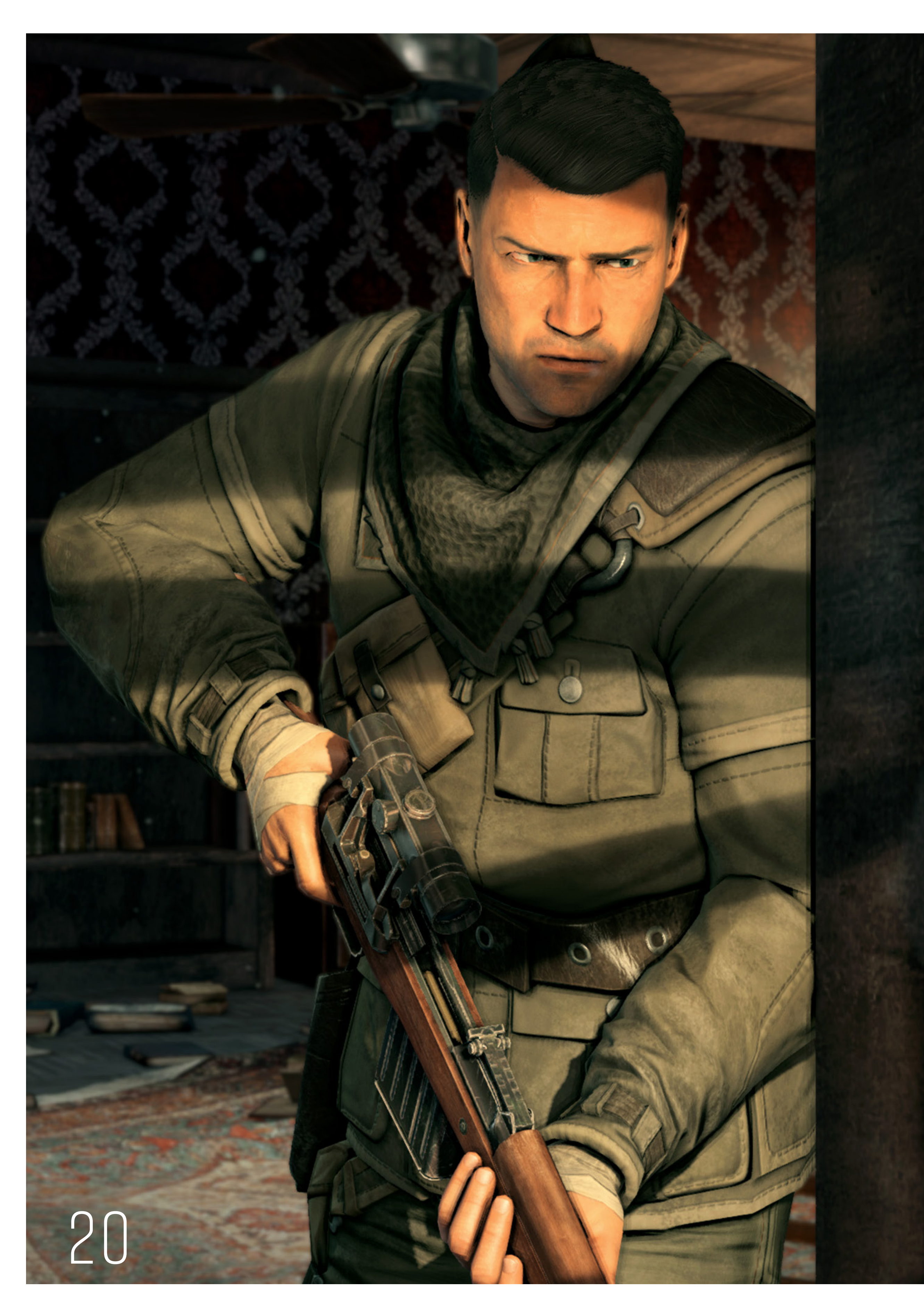
He de confesar que esa expectación que a menudo definimos como *hype* ha logrado apoderarse de mí durante estos meses previos a la llegada de *Layers of Fear 2* ¡Estaba listo para embarcar en el Ícaro! Lamentablemente, no he pasado miedo alguno; no he sido capaz de rendirme y caer preso de ese estado de pánico que tanto disfruto. Me la las prometía muy felices ante su premisa, que nos invita a explorar un lujoso transatlántico a los mandos de un actor de Hollywood afligido por **los actos que cometió en otro tiempo**. Muy a mi pesar, mis ilusiones han acabado exactamente igual que la realidad que el título nos plantea: desvanecidas en una vorágine de confusión.

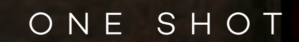
Mi principal problema con el juego es que la falta de sinceridad con la que su antecesor supo venderme su idea hace algo más de tres años. En líneas generales, no es una locura afirmar que ambas entregas son similares debido tanto a su acercamiento al tan de moda *walking simulator*, como a su potente componente narrativo. El problema es que *Layers of Fear 2* pretende ser **mucho más ambicioso de lo que realmente es capaz de abarcar.** En mitad de este viaje a la caza de la mejor interpretación nos esperan diferentes mecánicas que deberían aportar frescura al desarrollo. *Spoiler*: no lo hacen. Lamentablemente, este conjunto de ideas no termina de funcionar debido una desacertada ejecución.

Cuando una presencia con cara de pocos amigos entra en escena con la intención de acosarme y mi única salida es correr como si me pagaran por ello, mi cabeza no puede evitar la lluvia de nombres como *Amnesia: The Dark Descent*, *Outlast* o *Remothered: Tormented Fathers.* Me acuerdo de ellos porque sus estudios supieron cómo ejecutar una mecánica tan sencilla y Bloober Team, no. **Esto no es lo único que no termina de funcionar**, ya que los puzles —cuya inclusión siempre es bienvenida— no cuentan con ningún equilibrio. Hay ocasiones en las que la solución es demasiado obvia, mientras que, en otras, la ausencia de toda lógica termina por dar lugar a una especie de juego de azar en el que el ganador no es otro que el primer acertante.

Layers of Fear 2 no es un mal juego, pero tampoco cuenta con un solo argumento que lo sitúe por encima de las incontables propuestas que uno puede encontrar en el mercado. Ni siquiera es capaz de acercarse a su antecesor. Lo nuevo de Bloober Team **es una decepción** en toda regla.■







SNIPER ELITE V2 REMASTERED

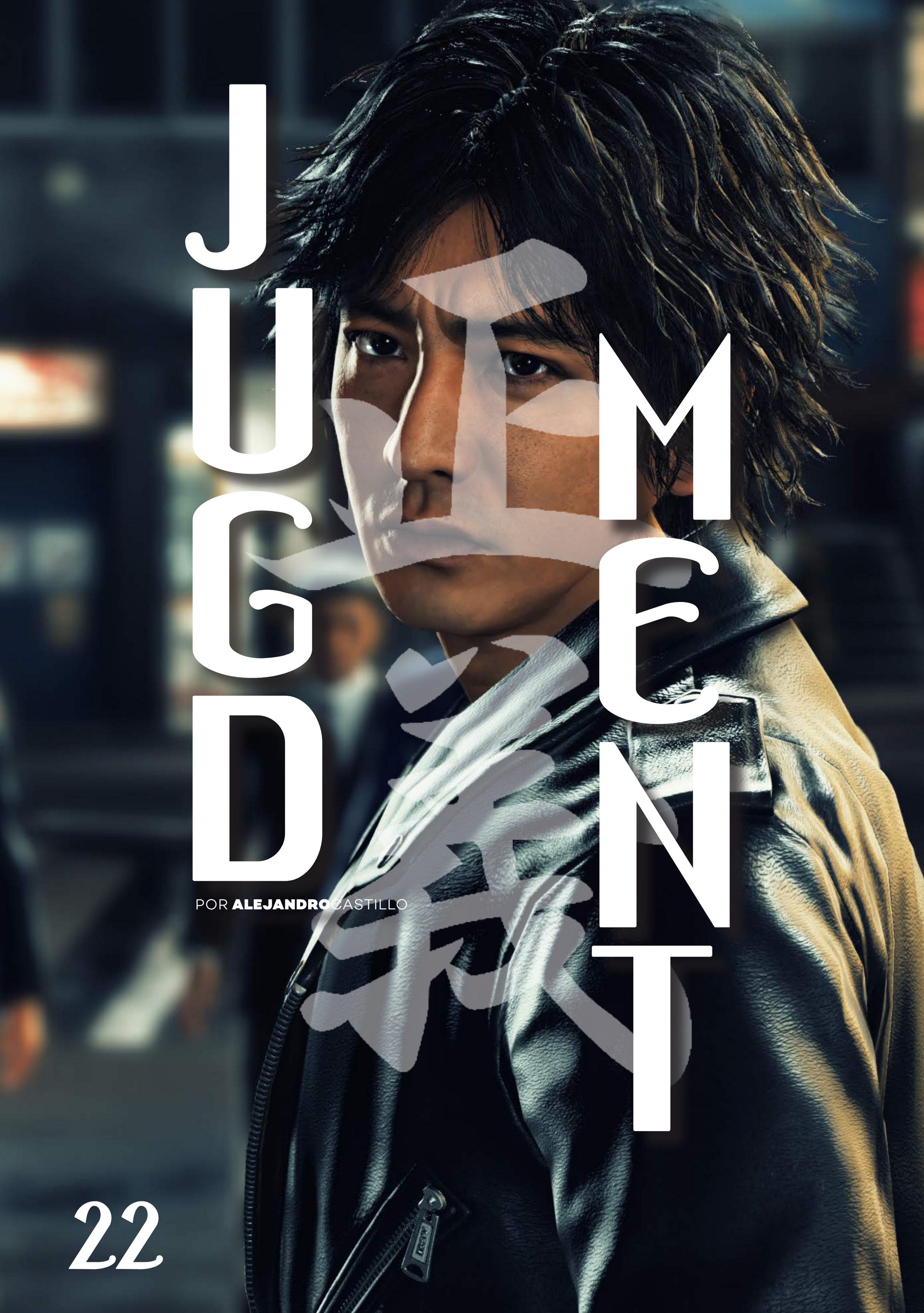
POR **MARC** ARAGÓN

En el género de los *shooters* siempre es complicado labrarse un nombre por la enorme cantidad de competencia del mercado, pero por este motivo, el público suele agradecer **cualquier nueva idea** que llega a las tiendas. En este aspecto, *Sniper Elite* nos saca del habitual papel del soldado todoterreno para ponernos tras la mira de un letal fusil de francotirador. Este cambio es suficiente para **suscitar la curiosidad** de muchos por este título (entre los que me incluyo) pese a repetir la Alemania nazi como escenario por enésima vez.

Lo cierto es que el juego deja buenas sensaciones en conjunto. La infiltración y planificación del disparo y de la posterior huida del lugar están bien diseñadas.

Reconocer el terreno, escoger una ruta de escape, preparar trampas para evitar sorpresas... Todo ello como anticipo **al tenso momento del disparo** seguido de una animación bastante gráfica del efecto de nuestro proyectil sobre el cuerpo de nuestro objetivo. Aun así, los años no pasan en balde y hay demasiadas cosas que se sienten **desfasadas**. Los controles del personaje dejan mucho que desear a la hora de echar a correr y por otro lado, los enemigos no son demasiado hábiles con sus armas, algo que, de alguna manera equilibra lo anterior y da como resultado un juego bastante difícil e injusto en ocasiones.

Para todos los fans de la obra original, sin duda este *remaster* **mejora lo visto anteriormente**, pero ofrece pocas razones para que nuevos usuarios se acerquen a esta saga. Una oportunidad perdida. ■



JUGDMENT

POR **ALEJANDRO** CASTILLO

EN PORTADA

LOS OJOS DE LA JUSTICIA

El Ryu Ga Gotoku Studio nos tiene acostumbrados a salirse un poco del camino marcado por *Yakuza*. Hace apenas un año recibíamos la ensalada de puñetazos de la nueva versión de *Fist of the North Star: Rising Star*, el cual seguía la fórmula dictada por sus trabajos anteriores con un más que ligero cambio hacia la acción desmedida de tan afamado manga. Ahora, mientras esperamos la nueva etapa de la marca principal, un detective toma la palabra para conocer el otro lado del barrio que tantas alegrías ha dado a su comunidad.

El pasado mes de diciembre aterrizaba en Japón *Judge Eyes*, el último trabajo del estudio. Lo que en un principio parecía un puente hacia lo verdaderamente gordo, resultó ser un punto de vista diferente y de calidad respecto a lo que estábamos acostumbrados. **El dragón de Dojima se hace a un lado tras *The Song of Life* para introducir a Yagami**, un personaje de claros y oscuros que combatirá a los maleantes de los suburbios desde el lado de la ley.

Es la primera vez en la historia reciente de la fórmula *Yakuza* en la que controlamos únicamente la perspectiva de una persona sin ninguna relación formal con la mafia (sin contar la licencia de *Rising Star*), algo ya de por sí interesante. Yagami es un hombre estudioso, culto, que utiliza la palabra por encima de la fuerza bruta y que, sin embargo, no le tiembla el pulso a machacar a quienes tienen más resina que cerebro en la cabeza. Un abogado de prestigio con un futuro brillante, **pero quebrado** por unos sucesos que le harán dejar el oficio para pasar al lado oscuro de la lucha contra la criminalidad.

Y es que en muchas ocasiones tenemos la percepción de que los detectives privados viven un día a día de película. Asaltos, robos, investigaciones al filo de la navaja... la realidad es bien distinta; la mayoría de casos tratan sobre problemas matrimoniales y laborales sobre quienes empinan demasiado el codo en la barra de Pepe el Muerto. **Casos con poca intriga y mucho cuerno**. Eso no vende.

Así es es la nueva vida del protagonista de *Judgment*, nombre final del título en nuestras tierras. Gracias a un caso relacionado con el calcio consiguió obtener la renta más baja por parte de su casera. Un piso bastante humilde ataviado con un sofá y un frigo-



Yagami quiere ejecutar su propia justicia



La otra cara de Kamurocho se refleja en Judgment

rífico, lo necesario para sobrevivir cuando las vigilias lo permiten. Podría decirse que él y su compañero Kaito-san son el reflejo de los autónomos aquí en España. **Poca paga, mucho trabajo y escasas comodidades**. Una vida de ensueño, vaya

Al igual que quienes estamos en una posición similar, es la pasión por nuestro trabajo la que nos impulsa a seguir sin importar (o no tanto) las condiciones a las que nos someten. De vez en cuando vuelve al bufete donde trabajaba como abogado para conocer qué encargos de *freelance* hay disponibles. Le insisten en volver, prácticamente cada día; era el mejor y lo sabe. El problema de Yagami reside en una cuestión de honor. Si **sus ojos no son capaces de distinguir entre la culpabilidad y la inocencia**, ¿qué clase de justicia podría impartir?

Como decía, al poco de comenzar el juego comienza a explotar un personaje que parecía apuntar, tras lo visual, al típico macarra japonés. Ese *viejoven* que se resiste al paso del tiempo no es más que una fachada que esconde un tipo camaleónico. Hace todo lo que esté en su mano por conseguir dar con una pista decisiva en el caso, sin importar las consecuencias. De la sensación imperecedera de hacer las cosas por el bien de Kamurocho, poco a poco comienza a tomar mayor dimensión. Resulta

que sus estudios (una carrera universitaria de esta magnitud no es precisamente barata) fueron pagados por una familia de la yakuza local, subsidiaria del Clan Tojo. Las cosas se ponen interesantes, ¿verdad? **Yagami deberá elegir entre hacer el bien o agachar la cabeza** cuando los miembros de la familia lo necesitan.

En los últimos años, una de las cuestiones que más se plantean los usuarios alejados de la saga es qué punto de partida coger para engancharse al tren hacia Kamurocho. Unos decían *Yakuza 0*, otros el primer *Kiwami*; en verdad, los dos son entradas excelentes, aunque ***Judgment* se erige como una opción fantástica para quienes no comulgan en exceso con su faceta más alocada**. La importancia de la acción y el combate siempre ha sido una de las señas estrella de la propiedad intelectual, lo que para muchos se convierte en una barrera. Aquí encuentro una clara diferencia en este aspecto, y es que es un juego basada más en la sucesión de minijuegos que en el reparto de golpes en sí.

Me explico: mientras que el desarrollo del viaje de Kiryu es un constante carrusel de escenas de combate dentro de las misiones principales, aquí el desarrollo se basa en el arte de la investigación. Para aclararos un poco a qué me refiero, si tenemos que investigar

Judgment es una buena alternativa para quienes no comulgan con la faceta alocada de *Yakuza*

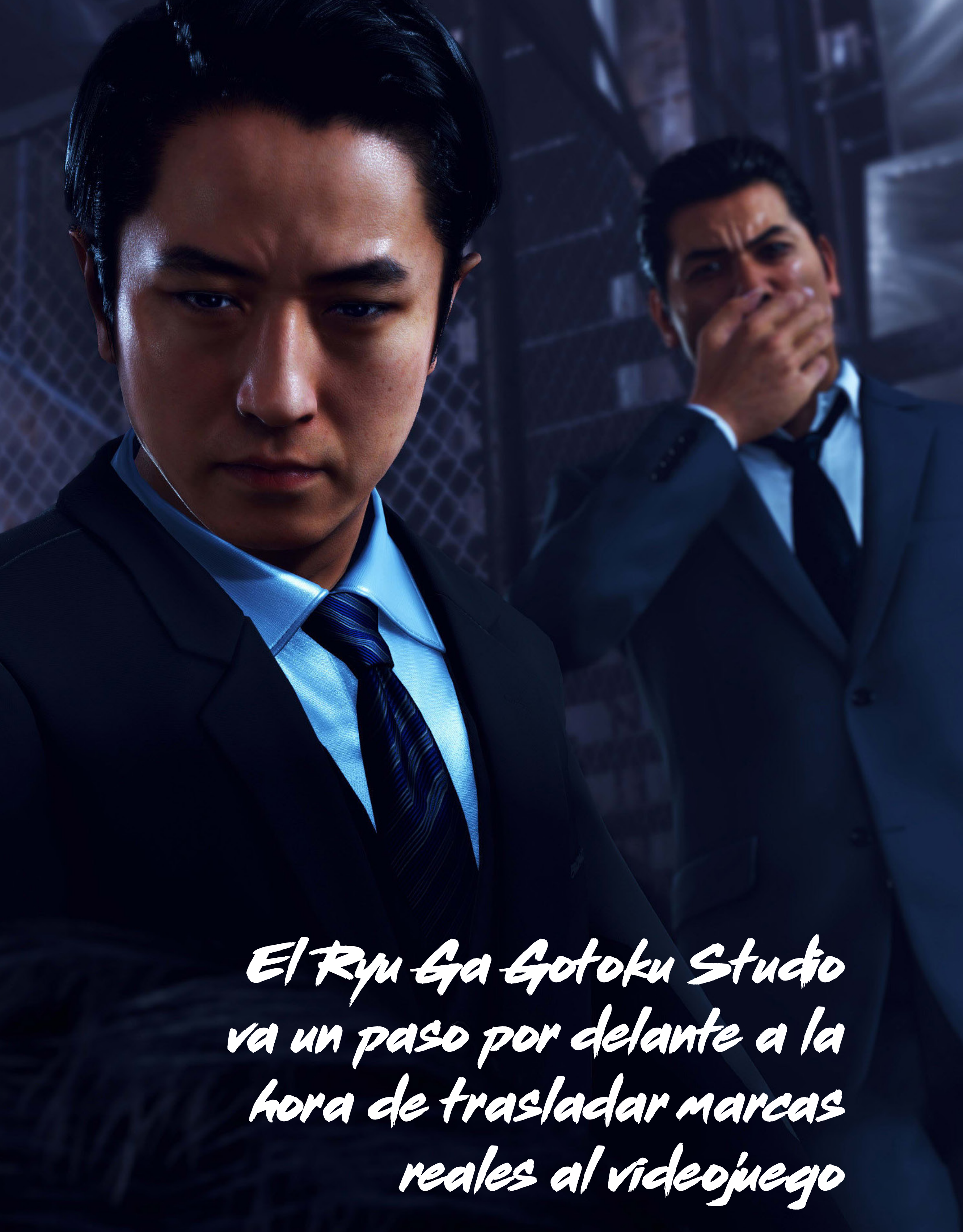


a un presunto culpable de amaño de apuestas, debemos seguirle sin delatar nuestra presencia, lo que activa una secuencia especial y guiada que cambia por completo la exploración del entorno. Algo así como lo que le ocurrió a Raúl Bravo, solo que a él le pillaron en la puerta de un ascensor. **Jaque mate**.

La fase de seguimiento es una de tantas que hay en el título. Desde abrir cerraduras, obtener pistas por el escenario, persecuciones entre la marabunta del distrito de campeones... Estos son solo algunos de los ejemplos que tuve la oportunidad de experimentar en la pequeña porción que pude probar. Acción hay, sigue teniendo los momentos de tensión contra un personaje en específico; **la puesta en escena permanece intacta**. Quizá el cambio de rasante pasa por el estilo de combate utiliza el detective, basado en las artes marciales chinas. Tan solo dos estilos tendremos a nuestra disposición, uno para combates individuales y otro para cuando el enfrentamiento es contra grupos más numerosos. La progresión del personaje sufre ligeros cambios, ya que ahora obtendremos mejoras mediante los puntos de experiencia obtenidos en peleas y casos.

Kamurocho Go será la principal aplicación a utilizar en nuestro móvil digital. Es en ella donde se encuentra el contador de progreso global. Todas las actividades, desafíos y tiendas del barrio guardan un resumen en él, así como de los cincuenta amigos que tendremos disponibles. Me ocurrió algo bastante gracioso, y es que cuando fui a cenar a un restaurante activé sin querer uno de los amigos ocultos. El personaje resultó ser **Kunio Ichinose**, presidente de la cadena de restaurantes **Ikinari Steak**, una de las más exitosas en la ciudad de Tokio. El local del juego, exactamente igual que su homólogo en la vida real, cuenta con todo tipo de detalles que transmiten la misma pasión por el cuidado del producto. Sabíamos que el afán del Ryu Ga Gotoku Studio por trasladar marcas reales al videojuego era algo que pertenece a la filosofía de sus trabajos, pero no hasta qué punto habían llegado. Espectacular.

Si bien los amigos funcionan como una especie de metajuego interno, lo cierto es que he echado en falta ciertos elementos que ya parecían coexistir dentro de la fórmula. Es el caso del bar de anfitrionas, un minijuego de administración que debutó en anteriores entregas y que rápidamente se



El Ryu Ga Gotoku Studio va un paso por delante a la hora de trasladar marcas reales al videojuego

La llegada en castellano nos permite imaginar un futuro para Kiryu

había convertido en el favorito de los fans. Aquí todos los elementos que tienen que ver con las señoras de compañía se han quedado en un segundo plano. Podemos tener novias (hasta cuatro), pero la pérdida de las webcam y el karaoke son bajas sensibles en una oferta que ha sumado pocos añadidos. Sí, tendremos la posibilidad de jugar a un espacio virtual de realidad virtual y una reinterpretación de *House of the Dead.* Hasta ahí.

Queda bastante poquito para conocer de primera mano qué nos deparará este proyecto. Lo que está claro es la confianza de la compañía por revitalizar unas mecánicas de juego que viven su mejor momento. Por más que pasan los juegos, siempre se sienten frescos a los mandos. **Ahora más que nunca hay que apoyarlo desde España** tras conocer su localización completa en textos a nuestro idioma. *Judgment* es la llave que puede permitir abrir el resto de baúles que nos depara el futuro. A por ello. ■




Crash Team Racing



CTR: EL ACELERÓN» HACIA LA PRIMERA LÍNEA DE META DE NAUGHTY DOG

POR **JUAN** MONTES

30 de septiembre de 1999. ¡Bienvenidos sean todos los amantes de la conducción al mayor espectáculo del mundo de las consolas! California acoge la última prueba del mundial ***CTR***, ¡el que determinará quién será el campeón de esta frenética competición! **El asfalto de Cañón Dingo arde ante el rugido de los motores** que aguardan a que el semáforo les dé la señal de salida para esta trepidante carrera. Confiamos en que en todos los que estáis al otro lado tengáis preparados los pulgares para la emoción que se avecina: toca ponerse a los mandos de los mejores bólidos de PlayStation.

Es Crash quien parte desde la *pole position* y se postula como el gran favorito para hacerse con el titulo de la mano de **la escudería que lo ha acompañado** desde que se formó como piloto: Naughty Dog. Hoy poco importan todos los rumores que afirman que la marca dejará de formar parte de la parrilla en la temporada que viene, obligando al talentoso Bandicoot a correr bajo una nueva firma. El éxito les aguarda y **solo podrán obtenerlo si trabajan en equipo**, tal y como han hecho el resto de la temporada.

¿Estáis listos? 3...2...1... **¡Arranca la carrera!**



Crash Bandicoot es uno de los personajes más icónicos de la industria del videojuego, especialmente en lo que a la marca PlayStation se refiere. Naughty Dog, una compañía que a día de hoy es conocida por todos y que está marcada a llegar al techo de PlayStation 4 con *The Last of Us: Part II*, iniciaba su andadura con este simpático marsupial que **no tardó en ganarse el corazón** de los usuarios de la consola de Sony. Más de veinte años después, se trata de una de las compañías más prestigiosas de la marca, pero en la década de los noventa iniciaban una carrera cuesta abajo y sin frenos que definió el trazado de su futuro.

"LA EXPERIENCIA DE NAUGHTY DOG CON CRASH TEAM RACING FUE EL FARO QUE MARCÓ SU CAMINO HACIA EL ÉXITO"

El camino no fue fácil, ya que Willy the Wombat, tal y como se conoció al bueno de Crash de manera interna, sufrió innumerables cambios y zozobras hasta su lanzamiento en la PlayStation original para convertirse en **una de las mascotas de la compañía japonesa**. Aun así, la compañía de la huella se vio obligaba a desprenderse de su pequeño por las continuas presiones, aunque dejaron un último brillo en su joya que aceleraba hacia su última línea de meta.

El 21 de junio y gracias al trabajo de Beenox, todos los jugadores de PlayStation 4, Xbox One y Nintendo Switch contarán con la ocasión de echar la vista atrás por el retrovisor para rememorar veinte años de historia desde que los semáforos se apagaran por primera vez en Cala Crash. **Corría el año 1999 cuando Naughty Dog firmaba su último título** de *Crash Bandicoot* en medio del maremágnum de su salida de Universal Interactive Studios y su inclusión en un nuevo proyecto: *Jak & Daxter*. La saga continuó bajo el amparo de uno de los grandes benefactores de la firma: Mark Cerny, principal responsable de la arquitectura de PlayStation 4, PlayStation 5 y, por aquel entonces, presidente de Universal y productor ejecutivo de la saga. No obstante, **la huella californiana comenzaba a borrarse** en el asfalto del marsupial para pisar otra superficie.



CTR FUE LA RESPUESTA DE SONY A NINTENDO Y MARIO KART

UN DESARROLLO INFERNAL QUE **SUPERÓ LAS LIMITACIONES DE PLAYSTATION**

Antes de seguir el camino de los precursores, Naughty Dog tuvo que sufrir algo que tristemente está empezando a proliferar en la industria: eso que conocemos como *crunch*. Las presiones por parte de Universal para terminar *Crash Bandicoot 3: Warped* también se extendieron hacia *Crash Team Racing*, debido a que **ambos desarrollos se realizaron prácticamente en paralelo** y con un motor completamente nuevo sobre lo visto en la segunda entrega protagonizada por el marsupial, tal y como reconocía Jason Rubin en una entrevista con IGN. Aunque en el caso del juego de carreras, la compañía de la huella tuvo a su ángel de la guarda para combatir la mala situación: Sony llegó a un acuerdo con Universal para poder publicar el título en conjunto.

El motor de Crash **ya renqueaba** bajo el amparo de la escudería que lo vio nacer, si se me permite la licencia de automovilismo. Naughty Dog era consciente de que, tras llegar a un acuerdo con Sony para la venta del estudio al gigante japonés, **sus caminos se separarían para siempre**. Pero la compañía dirigida por Jason Rubin y Andy Gavin quería despedirse de su primer gran éxito por todo lo alto, homenajeando a toda la saga y saliendo de su zona de confort al mismo tiempo. *Crash Team Racing* era la oportunidad de demostrar toda la experiencia que el estudio había adquirido en los últimos años, algo que también se advierte en numerosos guiños.

La parrilla de personajes jugables la componían los héroes y villanos más famosos de la saga: Crash, Coco, Polar o Pura frente a Cortex, Dingodile, Tiny o N.Gin, entre otros muchos. Por su parte, los circuitos eran **un sinfín de referencias a algunos de los mapas más conocidos** que se habían visto en la trilogía principal. Incluso las simpáticas bandicoot que hacían las veces de las azafatas de la parrilla eran un homenaje a algunas de las responsables de márketing que habían trabajado en la época de éxito de *Crash Bandicoot*: Ami, Isabella, Liz y Megumi eran los nombres de los personajes y correspondían a Ami Matsumura-Blaire, Isabelle Tomatis, Liz Ashford y Megumi Hosoya, respectivamente.

Con el apoyo de Sony, Naughty Dog **consiguió crear un producto novedoso**, que estaba llamado a hacerle la competencia a una franquicia de renombre como *Mario Kart*, pero bajo el paraguas de Mark Cerny dejó de guarnecer a los californianos para embarcarse en la creación del segundo título de *Spyro the Dragon*. Debían acelerar por sí mismos y lo hicieron con pericia. Aunque fuera un inicio prometedor para disputarle el liderato a la subsaga del bigotudo fontanero, **especialmente por su modo campaña**, todo lo que se respiraba en *Crash Team Racing* sabía a dulce despedida, aunque produjo un sabor amargo en las tripas del equipo.

La entrega de karts no fue el desarrollo más cómodo para Naughty Dog, pero sí fue su primera línea

roja para definir lo que el estudio es a día de hoy. «*Crash Team Racing* fue el juego más difícil que dirigí en función del tiempo que tuvimos para terminarlo. **Todo salió genial, pero fue una producción dolorosa**: hacer un juego tan pulido en poco tiempo, tan solo dieciocho meses, con un motor completamente nuevo fue muy agresivo. Fue tan extremo que algunos miembros del equipo terminaron muy quemados», explicaban Jason Rubin y Andy Gavin en una entrevista con *US Gamer*.

Es uno de los principales motivos que explica que la entrega de karts sea **el título que más errores contiene de la saga**, por lo que el resultado no satisfizo los estándares a nivel interno de la compañía. Sin embargo, nadie en Sony puso ningún pero: tenían la mascota que deseaban para tratar de hacer frente a Nintendo. Ya no solo era una lucha por los juegos de plataformas, sino que tenían un contendiente muy competitivo en el género

"EL EQUIPO APRENDERÍA MUCHO DE LOS ERRORES EN CTR"

de las carreras de karts. Este esfuerzo titánico le granjeó a Naughty Dog una confianza mayor por parte de la marca PlayStation, que alcanzó su cénit en la primera consola lanzada al mercado.

La experiencia del estudio californiano fue tal que llevaron más allá las limitaciones de la máquina, consiguiendo generar un entorno que reunía el mundo abierto de los circuitos de *Crash Team Racing* a un lugar que no estaba destinado para su potencia. En la citada entrevista con *US Gamer*, el director artístico del título, Bob Rafei, afirmaba que el año y medio invertido en el desarrollo del juego fue **un máster de aprendizaje para el desarrollo de *Jak & Daxter***. Abandonar la comodidad que aportaban sus tres primeras entregas y sentar a Crash en un kart fue una decisión difícil, pero se convirtió en el faro que marcó el futuro. Naughty Dog fue la apuesta de Sony para crear algo grande en la industria y el reto comenzó entre las incesantes curvas que tuvieron que superar entre 1998 y 1999.

El legado de los precursores **llegó como una nueva era**, ya en PlayStation 2, permitiendo dar el salto a la industria años más tarde a Nathan Drake, Joel y Ellie con sagas tan bien valoradas por la comunidad como *Uncharted* y *The Last of Us*, que les otorgó el prestigio de recibir el premio de Juego del Año en el año 2009 con la segunda entrega del socarrón e intrépido cazarrecompensas. Han pasado veinte años desde que Naughty Dog conformara la parrilla de salida y la vuelta al circuito se cierra con el trabajo realizado por Beenox para rescatar su titánico proyecto, completándolo con nuevos añadidos que hagan aún más grande la apuesta. Aquella que estuvo lleno de obstáculos y que les hizo derrapar en alguna curva, pero a la que **ahora pueden mirar con cariño** como la primera línea de meta que fueron capaces de cruzar antes de alzarse hasta el puesto más alto del podio. ■




Crash Team
Racing



EN PORTADA:

el arte de SERGIO MELERO

CRASH TEAM RACING

Crash Bandicoot, extraño personaje. Cuando le pedí a Sergio esta portada, supe que **sería capaz de hacer algo único.** Lo sabía porque el enfoque artístico de Crash colisionaba —de manera frontal— con el estilo del propio Sergio.
Tras muchos meses trabajando con Sergio, creo saber reconocer su estilo, su manera de trabajar y su visión. Sabía que cuando tuviese al marsupial en sus manos, **sería capaz de conferirle un aspecto único y renovado**. Y no me equivocaba ni un poco.
La visión de Sergio nos presenta un marsupial mucho más dinámico, atractivo y estilizado. Una visión que **le ha granjeado aplausos más allá de nuestras fronteras,** donde no han sido pocos los fansque han deseado que —ojalá— este fuese el diseño oficial del bueno de Crash Bandicoot.
Sea como fuere, Sergio ha hecho un trabajo soberbio y, como curiosidad, ¡os contaré que **quiso basarse en personajes como Banjo**!

—Juan Tejerina



EVAN WELLS

Evan Wells y Jason Rubin fueron parte de los mejores momentos de Naughty Dog. Dos almas que gracias a su pasión dejaron un juego para el recuerdo

IMAGINAROS POR UN MOMENTO UNA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO sin la presencia de Naughty Dog. Nada sería posible sin los primeros saltos firmes de *Crash Bandicoot*, o la camaradería de *Jak & Daxter*, sin la chulería de Nathan en *Uncharted* o sin la inocencia perdida de **Ellie** en *The Last of Us*. Las producciones internas de PlayStation tampoco serían igual; el mundo del videojuego no sería el mismo. Ese listón que colocan proyecto tras proyecto les hace pertenecer a la superliga de desarrolladoras. Una liga conformada por estudios que empujan más allá los límites de la ambición en diferentes características vitales en un triple A.

Pero detrás de los videojuegos, detrás de la sonrisa en la boca tras iniciar los créditos finales se encuentran personas que hacen posible que tú, yo y el resto de jugadores experimenten cosas que jamás encontraríamos en otros medios de ocio. Los hay que prefieren el calor de los focos, como Josef Fares y su vulgar crítica hacia los Oscar; otros, en cambio, viven manteniendo un perfil bajo, hablando con esfuerzo y trabajo. Es el caso que nos ocupa **en este pequeño homenaje que la familia de GTM brindamos a las mentes detrás de *Crash Team Racing***. Un videojuego que vivió frente a la comparativa con *Mario Kart* y que a día de hoy se mantiene fresco como el primer día.

por F. Bernabeu y A. Castillo



EL GRAN VIGÍA

Desde que llegó a Naughty Dog a finales de los años 90, Wells ha visto nacer a las sagas más influyentes y exitosas de la desarrolladora, como ***Crash Bandicoot****,* ***Jak & Daxter****,* ***Uncharted*** *o* ***The Last of Us.***

Ilustrado por Isa Fernández

Y es que hay títulos por los que no pasan los años. Otro club de pocos participantes, formado por obras maestras como *Halo: Combat Evolved*, *Half Life* o *Quake*, entre otros. Lo cual tiene más mérito para un juego de conducción arcade, puesto que las facilidades que da la tecnología hoy día para crear entornos más complejos son algo que se echaba de menos antaño. Si bien en próximas líneas conoceréis la figura de Jason Rubin, antes nos toca repasar la figura de **Evan Wells, presidente de Naughty Dog** en la actualidad y *lead designer* del estudio durante el proceso creativo de la versión más alocada del marsupial.

Es curiosa la manera en la que comienza su historia, narrada a los compañeros de *Game Informer* en su número 227. Cuando todavía se encontraba estudiando ciencias de la computación en la universidad de Stanford, Estados Unidos, alquiló una copia de *Toejam & Earl*. Por aquél entonces vivía de las rentas y utilizaba estos métodos para no dejar morir su pasión por los videojuegos. Como jugador de bien, quería acabarlo antes de que terminara el periodo de alquiler. Y lo logró. En aquellos tiempos, las escenas de créditos no eran el muro de texto con nombres sin fin que vemos en nuestra generación. De entre todos ellos, se fijó en un apellido bastante característico: Voorsanger. ¡Lo conocía! Al poco descubrió que uno de sus compañeros de gimnasia era el hermano de uno de los creadores del juego. Tras darse los datos de contactos, **ambos se conocieron y surgió la chispa**. En el estudio necesitaban a un ayudante de diseñador de niveles para la secuela de la pareja, que finalmente se llamaría *Panic on Funkotron*. Pese a la nula experiencia de Evan, decidió aceptar el trabajo.

De ser un jugador a convertirse en desarrollador de pleno derecho. «Fue surrealista. Cuando empecé el colegio ni siquiera sabía lo que quería ser. Creía que me graduaría en física o algo así». En la universidad comprendió que las matemáticas avanzadas no eran para él. «Empecé a buscar qué podría interesarme y eso me llevó a las clases de ciencias de la computación. Sonaba muy bien. Todavía no sabía qué quería hacer en mi vida. Tenía sobre la cabeza la noción de que todos los videojuegos estaban hechos en Japón. Ni siquiera sabía que tendría una oportunidad de trabajo aquí». **Cuando vio al equipo de *Toejam & Earl* en acción, se enamoró del trabajo**. «De acuerdo, esto es lo que debo hacer».

La primera vez siempre se recuerda con especial cariño. «No hay nada como lanzar tu primer videojuego. La satisfacción de trabajar con el resto de compañeros y conocer los entresijos desde dentro fue algo realmente genial. Aprecio muchísimo la oportunidad que me dieron con ninguna experiencia». De ahí pasó a Crystal Dynamics, un trampolín que le catapultaría directamente a Naughty Dog. **Estamos en 1998**. Sus primeros pasos en la gran 'ND' le llevarían a estrenarse con *Crash Badicoot 3: Warped*, el que, para muchos, es la joya que más brilla de la trilogía original, para más tarde convertirse en *lead designer* de *Crash Team Racing*. Juego del que guarda un cariño especial, según pudimos saber gracias al portal GameCrate: «**Uno de los juegos que más disfruto a día de hoy es *Crash Team*** }

"UNO DE LOS JUEGOS QUE MÁS DISFRUTO A DÍA DE HOY ES CRASH TEAM RACING"

E V A N

} ***Racing***. Sigue siendo un juego realmente divertido de jugar con el paso de los años. No es uno de esos juegos con historia que experimentas una vez y se queda contigo, pero es muy divertido volver de vez en cuando para jugarlo». Gracias a los karts maduró, lo que le llevaría por todos los juegos de la compañía hasta la actualidad, una progresión que le ha llevado a convertirse en presidente único de Naughty Dog. **21 años en una empresa líder del sector**.

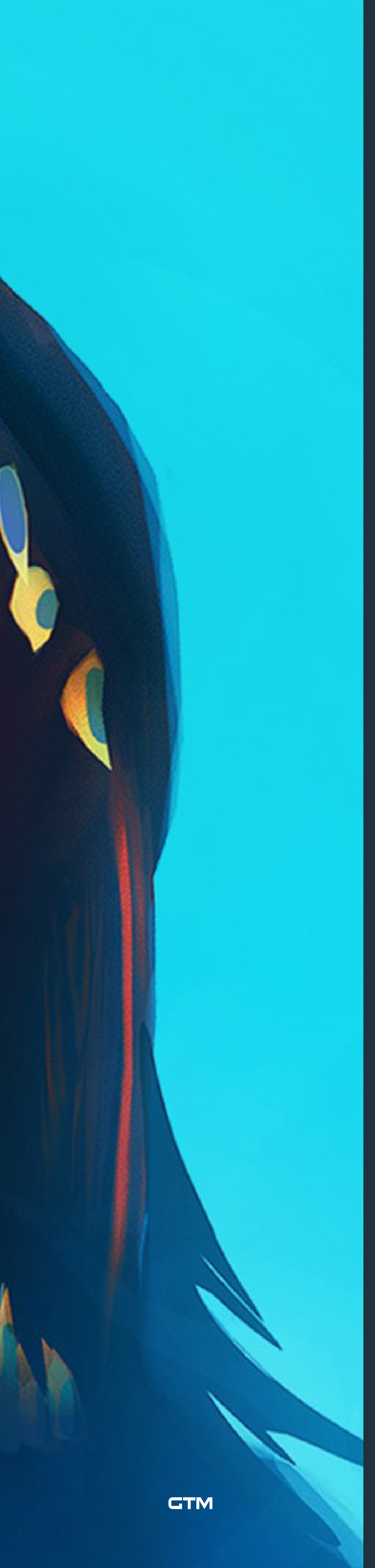
Sin embargo, hay una espinita clavada de aquellos años que todavía no se ha podido desquitar. En el mismo medio apuntó a las constantes peticiones de los fans para que vuelvan a hacer una nueva entrega, **algo «frustrante» ya que ni siquiera pueden rendirle honor en sus producciones internas** al no ser ya de su propiedad. «En un mundo de fantasía, sí, nos encantaría hacer hacer otro *Crash Bandicoot*. En el mundo real no veo cómo podríamos justificarlo», afirmaba a nuestro compañero Rafael Aznar, de *HobbyConsolas*.

En la actualidad, se encuentra a punto de culminar el desarrollo del esperadísimo retorno de *The Last of Us*, la segunda parte que devolverá a la primera línea a Ellie y Joel. Un dúo cargado de magnetismo a cargo de la mejor marca creada durante la pasada generación. De un soñador pasamos a otro, cuya fortuna se granjeó de manera similar: poniendo la pasión por encima de toda meta. **El combustible de unos incomprendidos que amamos a lo que nos dedicamos**.

"LA SATISFACCIÓN DE TRABAJAR CON EL RESTO DE COMPAÑEROS Y CONOCER LOS ENTRESIJOS DESDE DENTRO FUE ALGO REALMENTE GENIAL"




PULSA START · SEA OF SOLITUDE · DESARROLLA: JO-MEI GAMES · PLATAFORMAS: PS4 · XONE · PC · LANZAMIENTO: 2019



Sea of Solitude.

por Borja Ruete

Tequilla Works nos deleitó hace unos años con *RiME*, una producción española que fue anunciada como exclusiva de PlayStation 4 al principio, pero que posteriormente se confirmó como producto multiplataforma. Un niño encerrado en una isla despierta entre granos de arena, que se incrustan en la piel y entre las uñas. El agua cristalina y la vegetación dominan el lugar, con una belleza que se antoja peligrosa. Cuando da sus primeros pasos encuentra unas ruinas ancestrales y un amigo inesperado, un simpático zorro. A medida que la aventura transcurre, lo que antes eran colores vivos ahora adquiere tonos oscuros. Se trata, por tanto, de una aventura emocional que se mueve en el **terreno de lo simbólico.**

Lo mismo ocurre con *Sea of Solitude*, un videojuego cuya premisa recuerda, salvando las distancias, a la propuesta de los también creadores de *The Sexy Brutale*. Los dos títulos se articulan en torno a los sentimientos que, de forma figurada, modifican el entorno y cuentan **una historia a través de dos tipos de lenguajes,** el audiovisual y el del videojuego. Lo interactivo se funde con el sonido y la imagen para ofrecer una experiencia sensorial.

El mar de la soledad que todo ***lo arrastra***

La producción del estudio berlinés Jo-Mei Games nos pone en la piel de Kay, una muchacha que trata de vencer sus temores más viscerales en un mundo plagado de significados simbólicos.

"HABLAR EN PÚBLICO TIENE UN COMPONENTE DE SOLEDAD"

Se suele decir que hay que acostumbrar a los niños a hablar de cara al público desde muy pequeños. «Imagina que la gente está desnuda», afirman de manera un tanto machacona algunas voces, tal vez tú mismo hayas pronunciado estas palabras en algún instante de tu vida. Luego ya está la versión macabra, esa que subraya que «en cincuenta años todos muertos». Te acojas a la frase resabida que te acojas, lo cierto es que hablar en público tiene, contrariamente a lo que pueda parecer, un **componente de soledad**. Estás acompañado por los espectadores, sí, pero en el escenario te encuentras solo con tu discurso, y de ti depende transmitir correctamente la información que deseas canalizar.

En el momento en el que escribo estas líneas, el E3 de Los Ángeles está a punto de empezar. Queda un día para que la revista vaya a imprenta y me toca cerrar uno de los últimos textos de *GTM* 42. **La feria más importante de videojuegos** es también lugar de conferencias, por lo que son muchos los que se suben al escenario para dar sus discursos. La mayoría de directivos están muy familiarizados con ello, pero para los creativos más humildes es una situación completamente nueva.

Electronic Arts no hará conferencia en la edición de 2019 del EA Play,

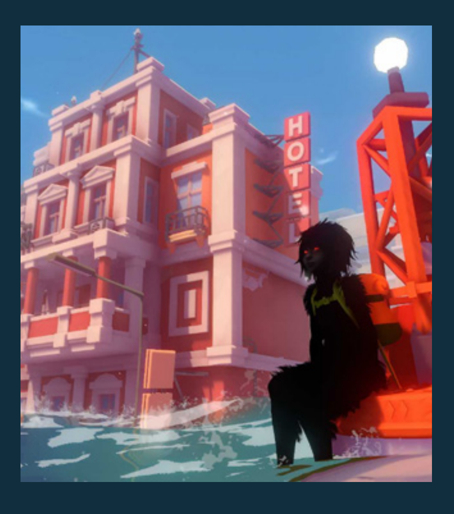


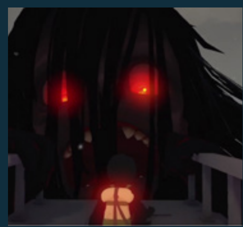
El monstruo de las aguas

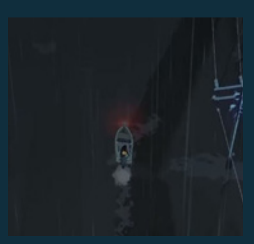
—

Emerge de aguas oscuras, antaño cristalinas, la bestia que amenaza con devorar a Kay. Los colores luminosos de la protagonista contrastan con el gris que la rodea.

Imágenes del juego







"UN MUNDO INUNDADO POR EL AGUA, DE COLORES QUE OSCILAN ENTRE LOS CLAROS Y LOS GRISES. Y TODO ELLO DEPENDE DE LAS EMOCIONES DE KAY"

el evento paralelo al E3 que los norteamericanos llevan celebrando unos años. Sin embargo, el año pasado, en su conferencia, hubo tiempo para que Cornelia Geppert, directora creativa de *Sea of Solitude*, presentara su juego ante la audiencia. Empezó suspirando, con una mezcla entre entusiasmo y nerviosismo, aunque a medida que hablaba fue tranquilizándose y dominando la situación.

En su soledad, la misma de la que escribo en este texto, presentó un videojuego que trata sobre la propia soledad, valga la redundancia. La obra ha sido producida por el **estudio independiente Jo-Mei Games**, una desarrolladora alemana que con su producto consiguió llamar la atención del coloso, Electronic Arts. El juego saldrá a la venta bajo el sello de EA Originals, el mismo que ha servido de paraguas para albergar juegos como *Unravel* (y su secuela), *FE* y *A Way Out*.

Lo visual es lo primero que llama la atención: un mundo inundado por el agua, de colores que oscilan entre los claros y los grises. Y todo ello depende de las emociones de la protagonista, Kay. Como en el caso de *Hellblade: Senua's Sacrifice*, este estudio berlinés trata la enfermedad mental y la lleva al terreno de los videojuegos. Traduce los síntomas, lo que siente el personaje, al lenguaje del videojuego, las mecánicas jugables.

Sea of Solitude es el viaje introspectivo de Kay, un periplo a través de las emociones que simbólicamente se reflejan en lo que ocurren a su alrededor. Geppert declaró durante la presentación que la idea de este videojuego nació de vivencias personales, de modo que estamos ante un producto que hasta cierto punto se puede considerar **autobiográfico**. No tanto lo que ocurre en pantalla, que como decía, es una representación simbólica, sino más bien como un método de canalizar todos esos sentimientos en esta producción.

De hecho, como afirmó la propia directora, el juego **no se limita a tocar un único género**. Tiene plataformas, sí, pero eso no significa que no haya espacio para los puzles y para el terror.

En los primeros compases del tráiler inicial, vemos como Kay navega en una barquita por **las calles inundadas de una vieja ciudad**. Entonces, a pesar de que la vida urbana se ha extinguido tiempo ha, los colores todavía se mantienen vivos y risueños, con un cielo azulado que se conjuga con los distintos colores de los carteles y de los edificios. Sin embargo, a medida que la soledad se va adueñando de la mente de Kay, lo que antes era azul se torna ceniza. Los grises caen plomizos y una extraña criatura serpentea entre las aguas. Kay, a continuación, se ve obligada a huir del monstruo, con los pies chapoteando cansados, saltando sin tregua. Las manos surgen de las aguas, puede que la de los muertos, un misterioso pájaro sobrevuela el escenario y el rostro macilento de una colosal muchacha se desgañita con un grito que hiela la sangre.

La desesperación conlleva que el batir de las aguas se intensifique, con una violencia voraz e imparable que devora todo a su paso; la soledad provoca la subida de las mareas, y como una ola que te rodea y te deja sin respiración, **las emociones constriñen**, te atrapan en su océano de azul infinito, de oscuridad insondable, pues es, al fin y al cabo, un mar de soledad, *Sea of Solitude*. ■

"ES EL VIAJE INTROSPECTIVO DE KAY, UN PERIPLO A TRAVÉS DE LAS EMOCIONES"



SPIDER-MAN VS JAMESON

por Juan Carlos Saloz

Pocos campos son tan tortuosos como el periodismo. Desde los albores del cuarto poder, los debates deontológicos y éticos sobre su importancia se repiten una y otra vez. **¿Cuál es el papel concreto del periodismo? ¿Cómo debe actuar un periodista ante según qué situaciones?** Las preguntas son cíclicas y no parecen tener una clara respuesta, pero en la ficción han encontrado un hueco para llegar a interesantes conclusiones. Ya en *El Gran Carnaval* (Billy Wilder, 1954) se criticaba abiertamente el papel de la prensa en la sociedad. Pero aún se ha llegado a términos más atractivos en cómics seriales como *Spider-Man* o *Superman*, donde durante años las redacciones han tenido un peso brutal en las tramas superheroicas. Pero **¿cómo se adapta el periodismo de las viñetas a los videojuegos?**

Junio de 2019



IMAGEN: MARVEL COMICS

EL PAPEL DEL PERIODISMO

EN MARVEL'S SPIDER-MAN



Los fans de Spider-Man (¿o Espaiderman?) saben que, más allá del Doctor Octopus o el Duende Verde, Peter Parker tiene otro rival al que nunca ha conseguido batir del todo: **J. Jonah Jameson**. El editor jefe del *Daily Bugle* lleva dando por saco al Hombre Araña desde que fue confeccionando en 1963 por Stan Lee y Steve Ditko. Pero su misión nunca ha sido la de destruir al superhéroe. Al menos, no como objetivo principal. **Él solo quiere advertir a Nueva York de quien cree que es una gran amenaza.** Y, para ello, utiliza el gran poder que ejerce la cabecera que comanda.

Bajo la apariencia de un jefe clásico, con puro y desprecio a sus empleados incluido, Jameson no parece buscar nada más que vender diarios. Aunque, a lo largo de los años, autores como Paul Jenkins han indagado más en su compleja personalidad, **el retrato prototípico del editor no difiere del de cualquier otro villano de segunda.** Sin embargo, cabe preguntarse si no haríamos nosotros lo mismo. Es decir, aparece un chaval con superpoderes en la ciudad que se toma la justicia por su mano y no revela su identidad. Como mínimo, **sospecharíamos de él**.

En el cómic *Front Line* podemos ver un buen ejemplo de cómo funciona la mente de Jameson. Cuando Ben Urich pide cubrir los secretos de Iron Man en plena guerra civil de superhéroes, el director se lo niega, ya que eso pondría en tela de juicio todo lo que ha ido publicando su diario sobre el magnate. Esto obliga a Urich a dimitir, pero no sin antes una cálida despedida que se asemeja a la de dos familiares que saben perfectamente cómo funciona la mente del otro. **No pueden estar de acuerdo en sus enfoques, pero respetan enormemente a su adversario.**

Dejando de lado si las acciones de Jameson están o no justificadas, la rivalidad entre él y Spider-Man siempre ha sido un continuo. En la mayoría de ocasiones, Jameson ha servido como recurso cómico/frustrante para un Peter Parker al que pagaba poco por sus fotos y para

"HACER DE JAMESON UN PODCASTER ERA LA MEJOR FORMA DE MANTENER SU ESPÍRITU A LA VEZ QUE LO ACTUALIZÁBAMOS"

un Spidey a quien trataba como un criminal. Su papel no ha sido demasiado relevante en la primera línea de sus historias. Sin embargo, **siempre ha estado ahí, de fondo, como un grillo que suena en mitad de la noche.**

Las portadas sensacionalistas del *Daily Bugle*, los editoriales desmedidos del periodista, los férreos reportajes dedicados a descubrir quién hay detrás de la máscara... Jameson siempre está ahí, le duela o no al héroe, controlando la opinión pública y demostrando que **el periodismo es el cuarto poder por alguna razón.**

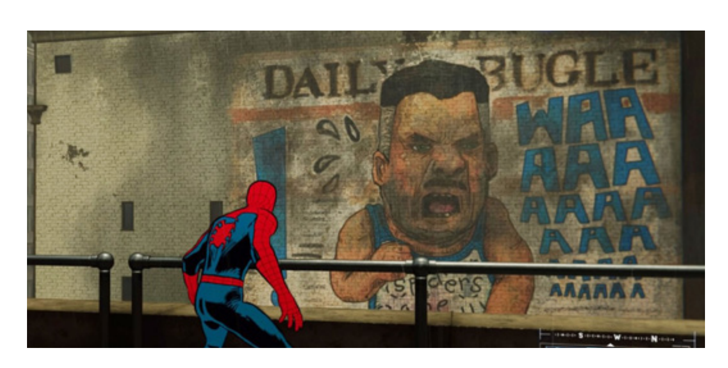
Cuando asistimos a la facultad de periodismo, una de las primeras cosas que nos dicen es que **no somos los protagonistas de la noticia**. Podemos crearnos un perfil como autores, pero nuestro papel está en el subsuelo. Ahí es donde está Jameson en los cómics, como una constante que ataca y daña, pero nunca busca hacer sangre gratuita. Es un grano en el culo que no pone las cosas fáciles al protagonista, pero que a la vez **le obliga a ser un ciudadano modélico** para no labrarse la mala fama que ya de por sí tiene.

Por tanto, el reto que tenían en Insomniac Games a la hora de adaptar al personaje era tan crítico como el de Octopus o Mr. Negative. Era evidente que Jameson tenía que estar, ya que entra de lleno en el *lore* del personaje y su relación con la ciudad de Nueva York. De nada servía hacer como en *The Amazing Spider-Man* o las nuevas adaptaciones (de momento) de Tom Holland, donde el personaje no parece existir. Pero tampoco tenía sentido que tuviera un gran protagonismo, puesto que eso nos desplazaría de un juego tan vertical que prácticamente da vértigo. La decisión fue tan sabia como funcional: **convertirlo en un locutor que nos recuerda siempre cuál es nuestra responsabilidad con Nueva York.**

«Creo que hacer de J. Jonah Jameson un *podcaster*/locutor de radio es una manera de conservar el respeto por la franquicia, pero de la misma forma, **modernizamos al personaje**», cuenta el director creativo Bryan Intihar a *Gamecored*. «Lo hemos visto durante mucho tiempo como el editor jefe del *Daily Bugle*, así que pensamos que sería interesante sacarlo de ese medio y colocarlo en otro con el que la gente interactúa de forma más habitual hoy día. Pensamos que encajaría a la perfección y terminó funcionando bastante bien, incluso llegando a ser gracioso y reforzando las historias hasta cierto punto».

Desde luego, cuando en mitad de una misión a contrarreloj escuchas frases como **«*Spider-Man*, literalmente, ha liberado una plaga sobre la ciudad»**, la experiencia del jugador se incrementa. Sabes que debes darte prisa para revertir la situación. Sabes que puedes salir mal parado de esta (tanto físicamente como en lo que a la opinión pública se refiere) y sabes que ser un héroe no siempre está tan claro.

Al igual que ocurre con a voz repiqueteante de Andrew Ryan en *Bioshock*, cada vez que Jameson suelta una palabra nos adentramos más en el entorno. Nueva York es tráfico, bocinas, gente corriendo a todas partes y turistas. Pero también **es una voz inherente a la ciudad que parece declarar que «no todo va tan bien como parece».** Jameson es, lite-



En el fondo del asunto

—

J. Jonah Jameson no tiene un gran papel en *Marvel's Spider-Man*, pero siempre está presente allá adonde vamos. Solo tenemos que abrir bien los ojos.



ralmente, la voz de Nueva York. La voz del miedo post-11S y la que nos advierte sobre nuestra presencia. Por más que podamos trepar por los tejados, no somos bienvenidos en la ciudad.

PERIODISMO EN TIEMPOS DE RAYOS LÁSER

En un mundo plagado de gente con superpoderes (tanto héroes como villanos), una nueva especialidad se alza en el periodismo clásico: **la superheroica.** Como una mezcla entre el periodismo de sucesos, el político, el de guerra e incluso el cultural, los periodistas de este sector tienen como objetivo plantar cara a los justicieros y poner sobre la mesa temas que el gran público merece conocer de primera mano.

No es casualidad que Clark Kent sea periodista, que Peter Parker haya trabajado en el *Daily Bugle* o que Lois Lane sea la redactora más prestigiosa del *Daily Planet.* Las redacciones son lugares perfectos para albergar identidades secretas, con un contacto férreo con la actualidad que te permite salir a salvar la ciudad en el momento exacto.

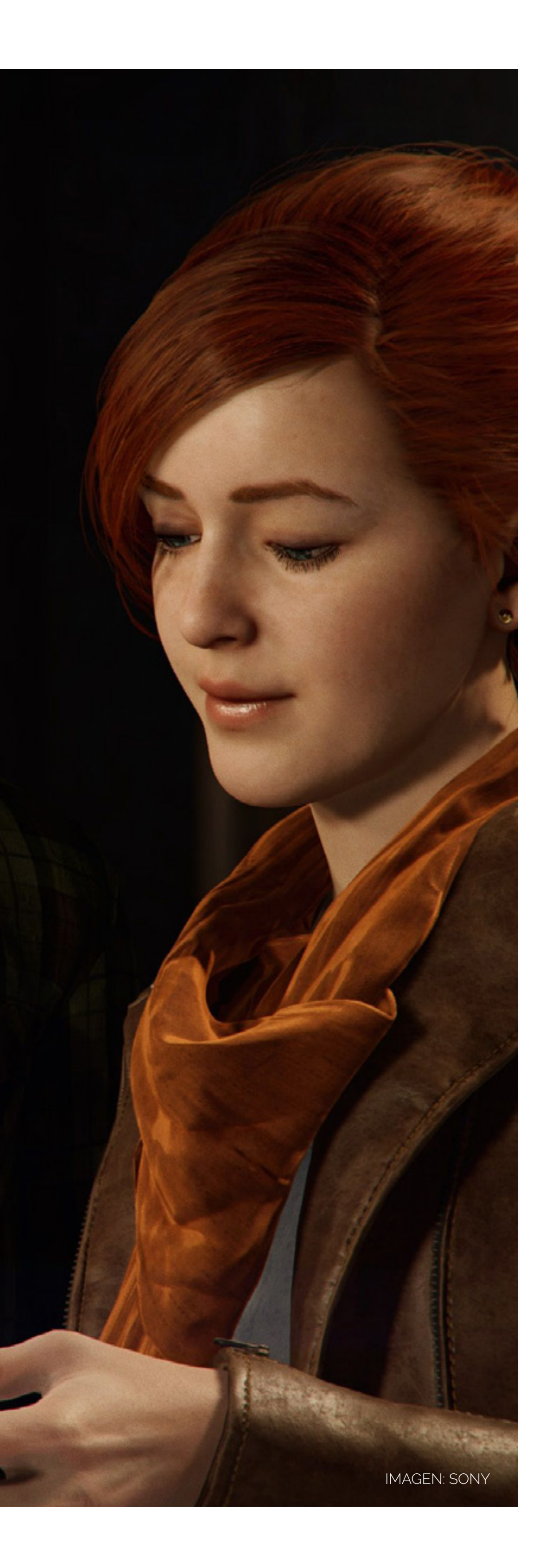
Pero también es necesario que haya gente de fuera que juzgue lo que está ocurriendo con las personas que pueden lanzar rayos o redes. Si nadie emite un juicio sobre ellos, termina ocurriendo como en *Watchmen*, donde los héroes tienen el control absoluto del mundo. **El *Who Watches de Watchmen?* es una cuestión necesaria.** Y los únicos que pueden contestarla son los grandes medios.

En general, la visión de Superman es mucho más optimista, con un *Daily Planet* idílico en el que Lois Lane es valorada como se merece y tiene carta blanca para investigar los platos sucios de Lex Luthor y las locuras de Metallo.

Pero **en *Spider-Man* siempre ha faltado esa figura que juzgue la situación.** Ben Urich es, quizás, el que más se acerca al reportero de campo que se mancha las manos por la exclusiva. Pero su relevancia ha estado más en sintonía con colecciones como *Daredevil*. Y por contra, J. Jonah Jameson se ha caricaturizado hasta el extremo, convirtiéndose así en un personaje prototipado que, más allá de las excepciones anteriormente mencionadas, no busca equilibrar las fuerzas del planeta.

Por ello, la estrategia llevada a cabo con **Mary Jane** en *Marvel's Spider-Man* es prácticamente magistral. El emblemático personaje de la saga se ha hartado de ser la chica endeble que vimos en la trilogía de Sam Raimi. Y tampoco tenía mucho sentido que se enfundara en mallas y fuera a combatir contra Rhino de la misma forma que ya lo hace su pareja. No. Mary Jane tenía que tener un papel más importante en la historia, y en Insomniac han encontrado la manera perfecta de brindárselo.

«Era realmente importante para nosotros que Mary Jane contribuyese a la historia. **No queríamos que fuese la clásica damisela en apuros**», cuenta Bryan Intihar a *Kinda Funny Games*. «Si jugamos constantemente como Spider-Man, es demasiado intenso. Puede ser agotador, así que pensamos que sería bueno un cambio de ritmo. Ella es un elemento importante en esta historia, con **un gran talento para exponer la corrupción y ayudar a la ciudad**»,


IMAGEN: SONY

"MARY JANE SÍ TIENE UN PODER: SER UNA DE LAS MEJORES PERIODISTAS DE LA CIUDAD "

Sin duda, los momentos en los que podemos manejar a los dos personajes como un equipo coordinado son algunos de los más interesantes del videojuego, algo que demuestra que no todo tiene por qué ser acción a raudales.

Como bien se descubre en las escenas de debate entre Peter Parker y MJ, **ella está harta de que la trate como una niña por el simple hecho de no tener poderes.** Porque sí tiene un poder: ser una de las mejores periodistas de la ciudad. Su valor es crucial en las misiones en las que podemos controlarla. Y, por más que no lance redes, resulta imprescindible para resolver la trama de bandas y corrupción que se presenta en *Marvel's Spider-Man.*

Los más críticos podrán decir que Mary Jane es una copia directa de Lois Lane, y probablemente tengan razón. Aun así, **es la primera vez que podemos jugar con un personaje de este rol en un videojuego de superhéroes.** Así que, en cierta forma, es ella quien ha tomado la delantera al personaje de DC. Habría sido muy fácil integrar a MJ como una dama en apuros, o incluso como una periodista pero sin trascendencia en la historia. Pero Insomniac ha demostrado, al igual que ya había hecho con Jameson, que **cada elemento del juego tiene un sentido propio.** MJ tiene mecánicas únicas que nos hacen respirar después de tanto dinamismo, y eso es algo que se agradece en un título tan vertiginoso como *Spider-Man.*

A pesar de que tenían una ardua tarea al adaptar un universo tan vasto como el de Spider-Man a los videojuegos, ha quedado claro que el trabajo de Insomniac es fascinante. El periodismo ha sido, desde el día uno, una constante en el mundo del arácnido. Y, **por más que pasen los años y el papel se convierta en pantalla, va a seguir siéndolo para siempre.** ■

TIEMPO Y CIRCUNSTANCIA

por Rubén Martínez

Acoso escolar. Autoestima. Identidad sexual. Estatus social. Estos temas y muchos otros son tratados con relativa soltura en *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015). Esta combinación tan peculiar de asuntos puede recordarnos al enésimo drama de instituto como *Física o Química*, *Compañeros*, *Al salir de clase*, o cualquier serie anglosajona en la que se inspiraban las anteriormente mencionadas. Si habéis pensado en cualquiera de ellas, enhorabuena; no ibais desencaminados. Efectivamente, *Life is Strange* es una historia que se ambienta en un instituto, aunque con un giro de tuerca bastante interesante: **su protagonista tiene el poder de rebobinar el tiempo**.

Junio de 2019


IMAGEN: DONTNOD ENTERTAINMENT

Maxine «Max» Caulfield es una becada de la prestigiosa Academia Blackwell, en la ficticia ciudad de Arcadia Bay, en Oregon, Estados Unidos. Un día cualquiera, tras presenciar un hecho traumático, esta estudiante de dieciocho años adquiere el poder de manipular el tiempo. En teoría solo posee la capacidad de rebobinar el tiempo hasta apenas un minuto atrás; en la práctica, **esto la dota del poder del teletransporte y la clarividencia**. Toda una superheroína.

Abusar del rebobinado hace que el mundo que la rodea se pause, mientras que ella puede moverse libremente, lo cual, a ojos de un espectador externo, sería, efectivamente, un teletransporte. Esto le permite colarse en ciertos sitios sin ser vista, robar objetos sin levantar sospechas y sin dejar pruebas, o escapar de peligros mortales. Por otro lado, tener la capacidad de hablar con personas para, acto seguido, rebobinar, y volver a hablar con ellas le da el **don de la convicción** al saber de antemano en qué está pensando dicha persona, y así manipularla en su beneficio. Estas habilidades de Max son las principales mecánicas jugables de esta aventura gráfica y conversacional tan poco convencional, aunque no hemos venido aquí a hablar de eso.

Uno de los principales temas del juego tiene mucho que ver con nuestras decisiones. O, más bien, las consecuencias y la ética de las mismas. De hecho, al tratarse de una historia del género *coming of age* —historias que se centran en el crecimiento psicológico y moral del protagonista, a menudo desde la juventud hasta la adultez—, era algo perfectamente esperable. El planteamiento de mi tesis es sencillo: por un lado, el juego pretende tener como moraleja el hecho de que, **para llegar a ser adultos de pleno derecho, debemos asumir las consecuencias de nuestros actos**. La vida va de eso; de no hacer nada a los demás que no nos gustaría que nos hicieran, y, en líneas generales, de procurar ser unas personas mínimamente decentes. No obstante, esta moraleja tan manida queda de facto anulada por el hecho de que la protagonista puede viajar en el tiempo. ▶

La virtud de madurar

—

No existe aprendizaje alguno cuando se pueden modificar las circunstancias que llevan a diferentes desenlaces, sean cuales sean.



Rebobinar el tiempo permite a Max ver las consecuencias de sus decisiones a corto plazo. Por ejemplo, dos personajes pueden estar discutiendo y Max puede posicionarse a favor de uno de ellos. Tomar una decisión para, acto seguido, regresar al pasado y tomar el otro camino nos permite ver cómo se sienten con nosotros estas personas de forma inmediata —aunque, por regla general, hay consecuencias imprevistas a largo plazo en este tipo de instancias. No obstante, **¿cómo es posible asumir las consecuencias de nuestros actos si, para empezar, podemos manipular el contexto de forma que no haya consecuencias negativas para nosotros?** Simplemente es imposible.

Por poner un ejemplo algo más crudo y sin que necesariamente implique un destripe de detalles de peso de la trama: llegados a un determinado punto de la aventura, Max debe provocar un accidente que electrocute a una persona inocente para poder avanzar por un edificio en ruinas. Es la única forma posible de avanzar a efectos jugables. Por supuesto, una vez sorteados los obstáculos correspondientes, es posible usar nuestros poderes temporales para advertir a esta persona del peligro inminente, aunque nunca sin haberla matado, como mínimo, una vez. O, si lo decidimos —recordemos que, **aunque Max tenga su propio código moral, es el jugador el que la controla**—, es posible no «revivir» a esta persona una vez que hemos resuelto este macabro rompecabezas... o matarla repetidas veces por sadismo puro y duro.

Esto, a su vez, pone a prueba la moral tanto del personaje como del jugador al meternos en una situación de reflexión y de autodescubrimiento perpetuos. En esencia, se nos plantea el dilema de **qué o quiénes somos en la oscuridad.** El realismo mágico de *Life is Strange* permite que su protagonista —y, por extensión, el jugador— pueda manipular el tiempo a su antojo para fines que pueden ser nobles como evitar un asesinato, o triviales y completamente egoístas como ganar popularidad en el instituto o ser el ojito derecho del profesor.

Llama también la atención —por lo arbitrario a nivel narrativo— que el mismo evento que provoca el surgimiento de los poderes de Max sea también algo que el universo quiere que suceda. Rizando mucho el rizo: **Max no puede aprender a aceptar el pasado** si, para empezar, puede modificarlo a voluntad y, además, dicha habilidad le llegó de forma completamente fortuita.

Si somos capaces de obviar esto, estamos ante uno de los títulos más relevantes de la última década. Lo cual tiene mucho mérito teniendo en cuenta que su género no es precisamente de los más populares pese a tener el camino asfaltado por no pocos videojuegos de Telltale que fueron lanzados antes. Los personajes están muy bien construidos; resultan completamente verosímiles y convincentes. Las apariencias de muchos de ellos engañan, y no pocos son simplemente víctimas de sus circunstancias; algo real como la vida misma. Las no pocas ramificaciones que tiene la trama, junto con lo original que resulta la mecánica del rebobinado son todo un valor añadido, y una seña de identidad propia.

"EL DILEMA QUE SE PLANTEA ES QUÉ O QUIÉNES SOMOS EN LA OSCURIDAD"

Ambientado en 2013, **refleja muy bien el espíritu de la época**. No ha pasado tanto tiempo desde entonces en apariencia, aunque el contexto ha cambiado bastante. Prueba de ello es la ausencia de aplicaciones de mensajería instantánea en los teléfonos móviles de los personajes; en su lugar, se mandan SMS. Este drama de instituto aumenta en intensidad y oscuridad a medida que la trama avanza y llega a la inevitable y emotiva conclusión, cuyo desenlace podemos decidir.

Life is Strange es una aventura gráfica dividida en cinco episodios distintos, desarrollada por Dontnod Entertainment, y distribuida por Square Enix. Fue lanzada en 2015 y está disponible en Android, iOS, Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 y Xbox One. El primer episodio **es completamente gratuito** y sirve como demostración jugable, para que podamos comprobar si el juego nos gusta lo suficiente como para hacer un desembolso total y compramos el resto de episodios de los que se compone la historia. Si os ha parecido interesante lo aquí contado sobre este peculiar videojuego, no tenéis excusa para no probarlo. ■



IMAGEN: PXHERE

LOS PIONEROS DE LA MÚSICA DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

por Carlos Forcada

Años después de su gran paladín **Dahlhaus**, la musicología es una ciencia que se ha visto obligada a incorporar las nuevas tecnologías a sus investigaciones, y de hecho sus últimas tendencias **no pueden explicarse sin partir de esa realidad.** Está claro que no es la única rama de la investigación científica en la que tal cosa se ha ido tornando imprescindible, pero en el caso de la investigación musical se encuentra una vertiente en la que esta incorporación tiene una vía de expansión natural desde su base: la de **la composición con métodos electroacústicos**. Desde un inicio más experimental, la tecnología se ha ido transformando en la herramienta más esencial para los compositores de hoy. Aunque todos los músicos tenemos claro que Bach no necesitó un ordenador para componer la ***Pasión según San Mateo***, hoy día todos los compositores funcionan con unas herramientas informáticas como base de su trabajo. También los que se dedican a los campos audiovisuales como el cine, las series de televisión o…los videojuegos, que no dejan de ser un nuevo producto cultural como los que tanto criticaba Theodor Adorno, otro de los autores con los que los musicólogos se desayunan cada mañana. Desgraciadamente, si es un producto cultural, el ocio electrónico ha pasado bastante de puntillas por la ciencia musicológica hasta hace muy poco tiempo.

Junio de 2019



Cualquiera que hoy curse estudios de posgrado en música se encuentra tarde o temprano ante la necesidad de acometer una investigación propia. Ese fue mi caso hace pocos meses al terminar un Máster dedicado, precisamente, a la investigación musical. A lo largo de varias asignaturas se nos hablaba de cómo la informática es ya parte esencial de toda investigación en música, pero yo ya venía percibiendo que una enorme parte del patrimonio musical, compuesto para los ordenadores y consolas de los últimos cuarenta o cincuenta años, se sigue considerando aún un tema menor para la musicología. O, mejor dicho, para la investigación musicológica en España, a pesar de la existencia de un enorme folklore propio, compuesto por una cantidad enorme de recursos musicales que nadie ha investigado. Lo que más me chocaba del caso es **el contraste que iba encontrando** a poco que consultaba lo que ya ha pasado fuera de nuestras fronteras en este campo: la figura del musicólogo especializado en videojuegos no es nueva en absoluto en otros lugares. Autores como Kathleen Collins con su monumental *Game Sound* o el *Ludomusicology Research Group* (con investigadores como Mark Sweeney o Melanie Fritsch, relacionados con universidades tan prestigiosas como la de Oxford), llevan ya unos cuantos años definiendo lo que podríamos considerar un amplio **marco teórico** para la música de videojuegos. Tan lejos han llegado a estas alturas, que los estudios académicos sobre la materia tratan temas tan específicos como la relación entre la música de Gyorgy Ligeti y la sonoridad de *Dead Space*, así como aspectos de enorme calado para los investigadores y la industria como pueden ser la interactividad o las relaciones entre música y narratividad, por no mencionar una serie de verdaderas abstracciones (casi incomprensibles por los profanos) sobre la modularidad de las bandas sonoras. Ni que decir tiene que, antes de llegar a lo anterior, todo lo que ha pasado en las compañías pioneras del mundo de los videojuegos norteamericanos **lleva años clasificado y estudiado por los investigadores**, que han diseccionado cada chip con un objetivo esencial: conocer de forma exacta el funcionamiento de los recursos musicales del pasado del medio.

Teniendo presente todo esto, *La edad de oro del soft español* vuelve a alzarse ante nosotros cual monolito *2001* en el que de repente descubrimos una nueva señal alienígena en la que no habíamos reparado. Una señal cuyos ecos resuenan además casi a diario en la actual industria de los videojuegos en España. El *chiptune* como recurso musical no está para nada olvidado en 2019 y, de hecho, contamos con verdaderos maestros de este tipo de música en nuestro país. Por desgracia, la música de los compositores de la edad de oro es un gran *corpus* de patrimonio musical que permanece a la sombra, incluso para los fanáticos de esta



etapa. Aunque no soy el típico exagerado que sigue convencido de que aquellos juegos eran mejores que los de Capcom o Konami, ni comparto la pasión desmedida de gran parte de la escena patria por esta época, no soy tan obtuso como para negarle sus méritos. Se compuso mucha música además para estos videojuegos, pero ha quedado sepultada por el paso de los años, primero, y por la inexistencia de una ***ludomusicología*** bajo los Pirineos, después.

Con todo esto claro, lo cierto es que los recursos disponibles publicados hasta la fecha son escasos. La revista *Microhobby,* a lo largo de todos sus años, prestó alguna atención a los músicos que contaban entonces con nombre conocido, pero lo cierto es que a los juegos de la *edad de oro* se les aplica lo que a grandes rasgos relata Collins en *Game Sound*. El **Sinclair ZX Spectrum** fue una máquina sin chip de sonido en la que la música estaba presente en la pantalla del título y poco más, reducida para colmo a los simples pitidos de un *beeper* al que se pretendía extraer cierta sensación polifónica. Hacía falta algo con más fuelle, que llegó con los chips de sonido de los Spectrum de 128k, los MSX y el Commodore 64, para que la música empezase a tener más entidad en los videojuegos españoles, que se apoyarían ya en un *hardware* muy concreto. El chip AY-8-3910 es uno de los dispositivos que Collins, principal divulgadora y clasificadora de la tecnología sonora obsoleta de los videojuegos, denomina «3+1» por sus tres canales de onda y uno de ruido. En 2019 y escuchando cosas como la música de *Octopath Traveller* da mucho vértigo pensarlo, pero la música de los juegos de la «edad de oro» **consistió en poco más que en esas tres ondas sonoras** y el ruido que salía de este chip.

En el panorama general de la divulgación e investigación sobre los videojuegos españoles hay motivos para mirar al futuro con optimismo. Ya existen trabajos que documentan los procesos creativos de la edad de oro, y empieza a percibirse una cierta resolución por dotar a los videojuegos de aquí de la consideración académica que disfrutan sus equivalentes en otras partes de Europa y los Estados Unidos. Nombres como los de Julen Zaballa, Jesús Relinque, José Manuel Fernández y Jaume Esteve vienen ya desde hace unos años investigando y divulgando una historia que nos resulta muy cercana, pero que **empieza a estar lo suficientemente alejada en el tiempo** como para requerir de un estudio más científico que nostálgico y apasionado. Es un proceso que ya está pasando, ya que no es tan complicado ahora encontrar estudios académicos sobre la materia, pero es algo que únicamente hace más patente el problema que arrastramos en lo referente a la música. Ninguno de estos trabajos ha abordado el asunto de la música de forma concreta, por lo que el comienzo de la *ludomusicología* en España aún tiene muchos frentes abiertos cuando en otros países las cosas ya están en esos estudios altamente especializados y concretos a los que antes aludíamos.

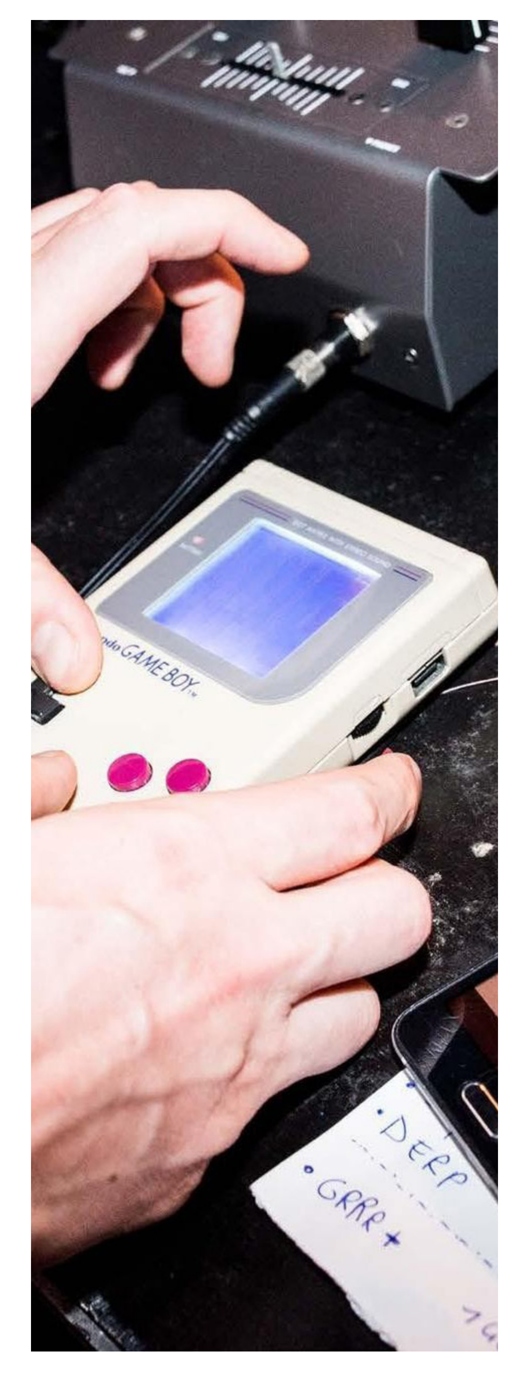
Tengo claro que antes de preocuparnos por asuntos como los que ahora abordan todos esos que me he ido encontrando por ahí, es necesario fundamentar ese folklore de nuestros comienzos, y es ahí donde he pretendido poner mi grano de arena. La música era una preocupación secundaria para Dinamic, Topo Soft o Made in Spain, pero eso no significa que en España no se hayan compuesto (o programado) piezas de mucha calidad dentro del canon estético que es también el *chiptune*.

"LOS ESTUDIOS EN MÚSICA Y VIDEOJUEGOS ESTÁN GANÁNDOSE SU HUECO EN LAS UNIVERSIDADES MÁS PRESTIGIOSAS"

MÚSICA VIRTUAL

Para escucharla y clasificarla, mucho antes que a la bibliografía disponible (que toca los temas musicales de forma tangencial) fue necesario acudir a un trabajo de campo musicológico, que en este caso se ha llevado a cabo en un escenario totalmente inesperado para esta disciplina: el de **los emuladores de microordenadores de los ochenta**. El otro recurso imprescindible ha sido un proyecto al que el tiempo pondrá en el lugar que merece: la base de datos de ***DeVuego***, un enorme trabajo que será esencial para los investigadores en el futuro. Pero los datos más importantes llegaron a la investigación gracias a las fuentes directas. Por supuesto, hablo de la posibilidad de entrevistar personalmente a los compositores más conocidos de la «edad de oro» y sus postrimerías: César Astudillo «Gominolas», Alberto González «McAlby», José Antonio Martín Tello y Javier Cubedo entre otros. Ellos son los verdaderos pioneros de la música chiptune española, por más que su obra se realizase en una época en la que no siempre el nombre del compositor se plasmaba en el propio videojuego, lo que ha hecho que sus nombres sean mucho menos conocidos.

Musicalmente, la música *chiptune* nunca ha sido un campo de innovación melódica o armónica. De hecho, César Astudillo nos habló de las «tradiciones en torno a la temática del juego» como uno de los elementos que definían la música que él mismo incorporaba a los juegos. Hablamos de utilizar elementos de músicas populares urbanas como el charlestón en *Chicago´s 30* o los arpegios tipo *bluegrass* en juegos del Oeste, por mencionar los ejemplos del propio Astudillo. Estas y mil ideas más se plasmaban al final en piezas muy cortas que se repetían en *loops* de cuarenta segundos a unos dos minutos, los cuales tampoco hacían nada que no se pueda explicar desde la armonía funcional tradicional. Sus modulaciones a tonalidades vecinas no se salían casi nunca de lo que un oído no muy entrenado es capaz de identificar con rapidez, pero había inventiva melódica en los videojuegos españoles de la *edad de oro* y sus epígonos. A quien quiera comprobarlo, le recomendaría escuchar temas como el del primer nivel de *Silent Shadow* para Commodore 64, o una banda sonora que trasciende por completo los límites de su tiempo al permitirnos comprobar las distintas sonoridades de varios ordenadores: ***The Light Corridor***, una obra maestra de Alberto González, es un verdadero viaje por las posibilidades sonoras de estas máquinas. Un paso obligado para quienes admiren la belleza de esta música salida de un ordenador, hermosa a su manera dentro de lo limitado de su colorido instrumental. ▶



Aunque no existe entre ellos una conciencia de grupo, por lo que he podido comprobar en mis entrevistas, pienso que sí hay que hablar de una escuela de pioneros de la música de videojuegos gracias a algunas características comunes a los nombres que antes he mencionado y a los que puedan surgir de la oscuridad. Algunas de estas características comunes **son de hecho muy destacables**, sobre todo por lo que suponen para videojuegos posteriores, como los que ahora salen de la escena independiente. Sin lugar a duda, el aspecto más destacable que nos trasladan estos pioneros es el de las herramientas **que ellos mismos desarrollaron** para hacer sonar su música, pero también resulta muy llamativa la variedad de puntos de vista sobre **el papel que jugaron entonces las limitaciones impuestas por la tecnología**. César Astudillo desarrolló su propia aplicación en BASIC, José Antonio Martín y Pablo Ariza desarrollaron el sistema EDIMUS para sus juegos con Dinamic, mientras que Alberto González diseñó una aplicación que fue utilizando hasta 2003: Compact Editor. Con la base de esta última aplicación, Alberto puso música a videojuegos que salieron de los microordenadores llegando a las mismísimas consolas, por lo que la obra de este autor es especialmente interesante en calidad y cantidad, posiblemente una de las más interesantes y desarrolladas de estos autores. No en vano se trata del único músico español que sonó en la Super Nintendo, precisamente el sistema que puso el último clavo en el ataúd de la *edad de oro*, así que es posible que este *tracker* hubiese sido una herramienta pionera de la composición para videojuegos de haberse hecho pública en su momento. Sobre el otro de los asuntos candentes que hemos tratado con los interesados, el de las limitaciones técnicas, sorprende comprobar la diversidad de respuestas que nos aportan los mismos autores, toda vez que algunos consideran que se les ha ido otorgando con el tiempo una importancia «exagerada» (César Astudillo), mientras que otros las valoran como totalmente definitorias de la música que pudieron llevar a cabo, al contestarnos con contundencia que las limitaciones eran «todas» (José Antonio Martín Tello).

"ES MUY DIFÍCIL CONOCER LA HISTORIA DEL SONIDO DE LOS VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA"

Situándonos ya en la actualidad, el panorama de la composición para videojuegos ha cambiado hasta el extremo de lo irreconocible. La principal conclusión de mi investigación detalla **la transformación de ese perfil**, contrastante a nivel de formación musical previa si pensamos en la mayoría de compositores actuales, ya con una sólida preparación académica. Llama mucho la atención comprobar que todos los compositores de *la edad de oro* con los que hemos podido hablar tenían ciertos estudios de música, pero también la manera en que todos ellos los consideran **un elemento totalmente secundario**, lo cual no es nuevo en la historia general de la música ya que se dice lo mismo del famoso *Grupo de los Cinco* en Rusia. Un par de años de flauta en un conservatorio, unos cuantos estudios de solfeo y armonía o una formación autodidacta en guitarra era todo el bagaje con el que contaban estos músicos-diseñadores de sonido, que sin embargo consiguieron dar sonido a videojuegos que llegaron a tener cierto éxito internacional. El perfil del compositor *chiptune* no es extraño en la España actual gracias a Gryzor87, un auténtico virtuoso del asunto. En cambio, ese folklore del que hablaba al principio no cuenta aún con el reconocimiento que se otorga a los pioneros de cualquier materia, incluso a pesar de la nostalgia que siempre arrastra este tema. En Internet existen radios y repositorios **con música del viejo Commodore 64**, un sistema que tuvo un enorme éxito en muchos lugares. En cambio, aunque de vez en cuando la prensa se acuerda de César Astudillo «Gominolas», los recursos para conocer cómo y quién se hacía cargo del sonido de los viejos videojuegos españoles aún son muy escasos. La investigación que he podido llevar a cabo no es más que una pieza dentro de un conjunto de engranajes que aún está por hacerse, pero pienso que el momento ha llegado. La *ludomusicología* española debe ir construyendo esos engranajes, aprovechando que las universidades (de los conservatorios, en los que trabajo como profesor, hablaremos otro día) ya aceptan a los videojuegos en sus diferentes facetas como objeto de estudio interesante. Yo mismo soy un músico mucho más práctico que teórico, pero si algo he aprendido con esta investigación de Máster es que los músicos profesionales amantes de los videojuegos tenemos aquí algo mucho más importante que un entretenimiento o el tema para un Trabajo Fin de Máster. Se trata, más bien, de una responsabilidad enorme, ya que únicamente con nuestro compromiso se cerrará la brecha que ahora mismo existe. El abismo entre lo que pasa aquí y lo que podemos leer en los repositorios online de las universidades internacionales. ■



LEVEL UP!

LOS DÍAS QUE NO VIVIMOS

por Alejandro Redondo

Nunca omitas los títulos de crédito. Puede que, detrás de cada persona, haya una **historia de superación**, años de formación y esfuerzo hasta poder cumplir un sueño. O puede ser el único homenaje para alguien que, durante años, ha sacrificado su tiempo libre y salud en favor de un proyecto común, contribuyendo de forma impagable a que hayas disfrutado del videojuego que tienes entre manos. Quizás haya sido su último desarrollo, la última oportunidad a una industria por la que creía que merecía la pena luchar. Y quizás, al salir del bucle infinito de horas extra, presión diaria y estrés, ya no quede nada en su vida a lo que apegarse. Aguantar la mirada, repasar por un momento cientos de nombres cayendo en cascada, es el mínimo reconocimiento que merecen.

Junio de 2019



IMAGEN: STOUTONIA

NOCHES EN EL ESTUDIO

EXPLOTACIÓN LABORAL Y VIDEOJUEGOS

Porque somos masoquistas. Nos odiamos». De esta forma tan sorprendente respondía Cory Barlog, director creativo de Santa Monica Studio y pieza clave de la saga God of War, a la pregunta **«¿Por qué hacéis videojuegos?»** lanzada por el medio *Kotaku* en una distendida charla radiofónica a finales de abril de 2018. La última epopeya del semidiós espartano acababa de ver la luz tras cinco años de duro trabajo, pero gracias a una crítica más que favorable había llegado el momento de recoger frutos y, casi por primera vez en todo ese tiempo, de relajarse. Barlog echaba la vista atrás recordando con humor algunas partes complejas del desarrollo, desde el planteamiento inicial de la historia hasta el reto de trabajar con un renovado motor gráfico. Con la recompensa del trabajo bien hecho, confesó, el estudio ya tiene en mente «cinco nuevos juegos» entre los que a buen seguro se incluirán más aventuras para Kratos. Con tanto estrés, con tantas piedras en el camino, claro que tiene algo de masoquista embarcarse en cualquier tipo de proyecto.

Si en algo coinciden la mayoría de los profesionales de la industria, es en que desarrollar un videojuego es mucho más duro de lo que pueda parecer desde el punto de vista de alguien ajeno a este proceso. Cada proyecto lanzado al mercado es **un pequeño milagro en sí mismo**, una pequeña luz arrojada al firmamento cultural por aquellos que han conseguido llegar al fin del camino, desde las grandes producciones con inversiones multimillonarias hasta el *indie* que ha logrado financiarse en una campaña colectiva o se sustenta con sus propios ahorros. Si algo tienen todos en común es que, en mayor o menor escala, deben enfrentarse a dificultades a veces imposibles de predecir y que pueden poner en jaque aquello en lo que están trabajando. Y eso, en según qué entornos, implicará unas consecuencias u otras: cancelaciones, retrasos, presiones, reducción de contenido, jornadas interminables… Muchas de estas situaciones, por desgracia, ya comienzan a ser demasiado familiares entre el sector.

Durante los últimos años, varios periodistas han ayudado a poner el foco en una de las lacras que desde hace demasiado tiempo mancha la industria del videojuego y castiga a sus profesionales hasta el punto de hacerles abandonar su sueño. El ***crunch***, término inglés más extendido para definirlo, tiene en este caso una fácil traducción a la lengua de Cervantes: explotación laboral, que es sinónimo de convivir con jornadas maratonianas de forma prolongada en el tiempo. Una de las figuras claves en esta continua denuncia es el redactor de *Kotaku* y escritor **Jason Schreier**, quien, junto a los testimonios anónimos de decenas de creadores de todo el mundo, ha arrojado luz a la parcela más oscura de grandes títulos que actualmente copan estanterías en la mayoría de tiendas, pero también sobre proyectos indies o incluso algunos que fueron cancelados. Y aunque existen diversas teorías para explicar por qué se produce este fenómeno, el editor prefiere resumirlas en solo unas palabras: «Todos los videojuegos se crean bajo circunstancias anómalas».

Schreier, en su libro *Blood, Sweat, and Pixels* —en español, *Sangre, Sudor y Pixeles*, un título bastante esclarecedor—, incide recurrentemente en la idea de que, aunque varios videojuegos puedan ser muy similares entre sí, **cada uno es completamente único** porque ha sido creado de diferente forma y en una época y circunstancias distintas. Cuando un producto exitoso y con un desarrollo sano llega al mercado, su fórmula deja de ser válida para otros proyectos —incluso para su propia secuela— porque son muchos los factores que entran en juego en un proceso creativo y que pueden conducir a esas situaciones anómalas. Y es en este punto donde se producen las mayores dificultades: si no existe un ▸



molde, una fórmula ganadora, ¿cómo estimar el tiempo total del desarrollo? ¿Qué cantidad de recursos deben invertirse en cada apartado del juego? ¿Durante cuánto tiempo puede sustentarse económicamente el equipo? ¿Llegará a publicarse?

Por desgracia, en la mayoría de super producciones, muchas de estas respuestas vienen impuestas desde una distribuidora. La **fecha de lanzamiento** se precipita lentamente sobre el producto como si de una guillotina se tratase, eliminando a su paso contenido planificado que no ha podido hacerse a tiempo, personal de uno u otro departamento y, en definitiva, afectando a la calidad del resultado final. Las conocidas como *deadlines*, las temidas entregas, deben cumplirse a rajatabla para cumplir con el plan estratégico: llegar a tiempo a una feria, mostrar una demo a un grupo de inversores, lanzar el producto dentro de un año fiscal o plantear la campaña de marketing de cara a Navidad. El calendario es, en cualquier desarrollo, el enemigo número uno de cualquier creativo y el mayor motivo de presión sobre el trabajador, que debe sacrificar gran parte de su tiempo libre en favor de la obra común. Para Ken Levine —máximo responsable de la saga *BioShock*—, el crunch refleja, en resumen, **«la dificultad de planificar»** un videojuego.

De entre todas esas complicaciones, las que más suelen copar las portadas de los medios de comunicación son las referidas a las cuestiones tecnológicas. En la industria, los motores y herramientas evolucionan a tal velocidad, que cada desarrollo implica enfrentarse a alguna novedad en este campo. Cory Barlog explica cómo, de cara a este último *God of War*, tuvieron que rehacerlo prácticamente todo: renderizado, iluminación, motor atmosférico… «Sabíamos lo que queríamos, pero no cómo conseguirlo tecnológicamente y en el orden correcto». Trabajar con tecnología puntera puede entrañar problemas y retrasos derivados de su desconocimiento, pero la situación se vuelve mucho peor cuando un estudio es **obligado a utilizar un motor** diseñado para la ocasión. De entre todos ellos, Frostbite —desarrollado por EA hace poco más de una década para la saga *Battlefield*— es uno de los que mayores dolores de cabeza y picos de estrés ha producido entre los programadores.

«Frostbite está lleno de cuchillas», le confesaba un empleado de BioWare a Schreier al hablar del desarrollo de Anthem, el reciente proyecto de la compañía.

"CD PROJEKT YA TRABAJA PARA DISMINUIR EL CRUNCH EN CYBERPUNK 2077"



La idea de Electronic Arts era que todos sus equipos usasen el mismo motor para poder compartir conocimiento entre ellos en caso de duda, pero en su lugar los condenó á trabajar con una tecnología **incompleta y poco intuitiva**. A BioWare ya le pasó factura con *Dragon Age: Inquisition*, obligando a parte de la plantilla a trabajar durante largas jornadas para solventar las dificultades técnicas, pero la excelente recepción de la prensa y el posterior premio al mejor juego del año en 2014 lograron desviar la atención de un proceso creativo por momentos tortuoso. «Algunas personas estaban quemadas. Necesitaban que el proyecto fracasara para que la gente se diese cuenta de que esta no era la forma correcta de hacer videojuegos», comentaba un programador. Con *Anthem* se cometieron los mismos errores y el equipo quedó sentenciado a numerosas tardes y noches de trabajo, aunque en esta ocasión la crítica y aceptación resultaron ser muy distintas.

Además de por los ya mencionados problemas técnicos, el desarrollo de *Anthem* se caracterizó por contar con un sinfín de **malas decisiones creativas** que lastraron al grupo en repetidas ocasiones. Eliminar o incluir una mecánica como la de volar a unas semanas de una fecha de entrega implicaba rediseñar los escenarios por completo para uno u otro fin, con el consiguiente extra de carga de trabajo. La planificación fue tan deficiente, que el propio equipo no sabía cómo estaba quedando el juego hasta que lo vieron en movimiento en el tráiler que se mostró en el E3 de 2017. Si la versión final del juego dista tanto de lo que pudo verse en Los Ángeles, es precisamente por la cantidad de cambios no previstos que se introdujeron en estos dos últimos años. Así pues, en ocasiones como esta, **el factor humano** resulta el principal detonante del *crunch* y uno de los más peligrosos si no se gestiona correctamente: ¿Qué contenido debe tener el juego el día del lanzamiento? ¿Es posible mejorar este apartado de la jugabilidad? Si las ideas no están claras desde el principio, rectificar en según qué momentos puede implicar tirar por tierra meses de trabajo de todo un equipo.

Esa inquietud y búsqueda de la excelencia fue la que llevó a Rockstar a protagonizar uno de los episodios más recientes de *crunch* con *Red Dead Redemption II*. Una decisión creativa aparentemente sencilla, la de incluir barras negras en la parte superior e inferior de las cinemáticas para simular una película antigua del Oeste, implicó **rehacer gran parte del contenido en vídeo**: «Tienes que volver a encuadrar la cámara para que las cinemáticas se perciban de una forma particular, ya que ahora estás poniendo énfasis en algo en lo que inicialmente no pusiste foco con esa toma», comentaba un miembro del equipo. De las famosas «semanas de 100 horas» poco se sabe. Quizás fuese algo muy puntual o incluso exagerado, aunque varios trabajadores sí han podido confirmar que se trabajaba «entre 60 y 80 horas semanales» de forma habitual —y sin cobrar más ▸

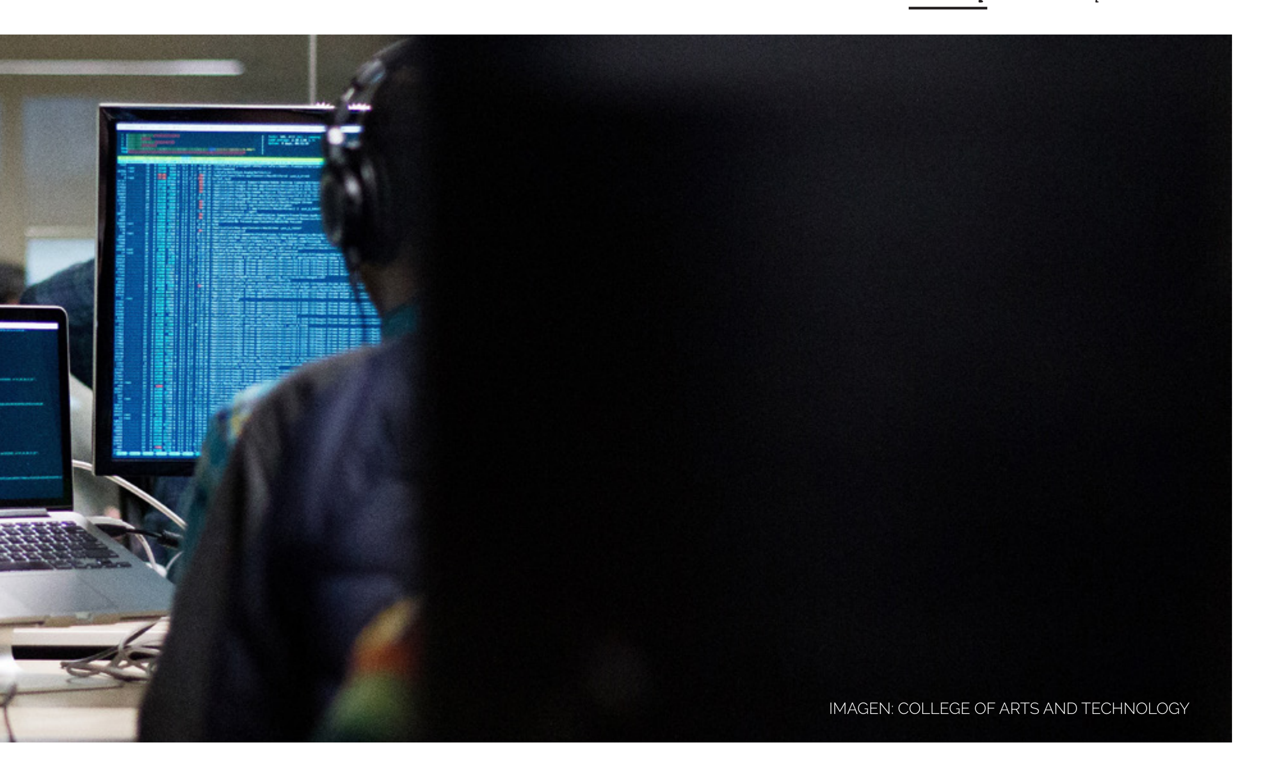


IMAGEN: COLLEGE OF ARTS AND TECHNOLOGY

por ello—, al menos en los últimos dos años antes del lanzamiento. Los más castigados, los profesionales de Cinemáticas, Diseño y QA, encargados estos últimos de encontrar y reportar errores en el juego.

Normalmente, este tipo de decisiones durante un desarrollo obedecen a uno de los grandes miedos de todo creador: **«¿Es mi juego lo suficientemente divertido?»** La respuesta, desgraciadamente, no puede saberse hasta que se prueba el producto en un estado lo suficientemente avanzado como para que, en caso de requerir algún cambio en su jugabilidad, implique desechar parte del trabajo. Así ocurrió con *Anthem* y su modo vuelo, y así ocurrió con *Uncharted 4*, para el que Naughty Dog planteó una gran remodelación en 2014, tras tres años de prototipado y avances. La por entonces guionista y figura clave en la serie, Amy Hennig, abandonó la compañía —*IGN* reportó que fue forzada a ello— y la batuta creativa pasó a manos de dos jóvenes que venían de triunfar en su primer proyecto en común como directores: Neil Druckmann y Bruce Straley, con *The Last of Us*. Ambos prescindieron de una mecánica en la cual Nathan Drake podía propulsarse hacia delante, así como una escena de baile con Elena en la que debían pulsarse botones al ritmo de la música. Decisiones que, aunque mejoraron el resultado final, también obligaron al equipo a trabajar más horas de la cuenta para sustituirlas por otra propuesta.

Todas estas historias trascendidas en los últimos años sobre cambios continuos y explotación laboral no hacen sino reflejar que, entre otros motivos, el *crunch* se produce porque **existe un entorno cultural que lo legitima**. Ante un mercado con cada vez más alternativas, los usuarios exigen la excelencia y los estudios saben que ésta es primordial para que su producto prospere. Tanto es así, que una nota media de 60 o 70 puntos sobre 100 en un portal como Metacritic puede condicionar por completo las ventas del juego e incluso afectar estructuralmente a la empresa, algo que añade un extra de estrés y dudas durante el desarrollo. La búsqueda del perfeccionismo también hace que, en casos como el de *Uncharted 4,* parte de los empleados se ofrezcan para aumentar regularmente sus jornadas debido al vínculo que establecen con el proyecto. Las arrugas en la ropa, las costuras… «Queríamos estar seguros de que, por ser el último videojuego de Nathan Drake, iba a salir al mercado con el mayor número de contenido que pudiésemos hacer», comentaba el responsable de sonido.

Si bien en este último caso existía voluntariedad, en muchos de ellos las presiones y el miedo a fracasar están a la orden del día. Las consecuencias de este tipo de jornadas infernales de forma prolongada trascienden la propia ocupación del tiempo libre del empleado: **trastornos de salud mental** y del sueño, cansancio extremo, pérdida de amistades, alcoholismo, problemas con parejas, etc. El trabajo se convierte en el pilar principal de la vida, y salir del bucle resulta cada vez más complicado. Aquellos que lo hacen, abandonan para siempre su sueño, dejando huérfana una industria que esconde entre sus virtudes el peor de los defectos. Ha quedado demostrado, además, que esta fórmula no evita que la



IMAGEN: MANIC PROGRAMMER



obra final llegue al mercado con problemas de optimización, carencias de contenido, fallos, mecánicas poco divertidas, etc. Una ampliación puntual del horario laboral puede repercutir en una mejora de la productividad, pero llevarla al extremo es completamente contraproducente.

Ya sea por la dificultad que conlleva planificar un videojuego, por problemas derivados de la tecnología, decisiones contrapuestas sobre un aspecto de la jugabilidad, cambios de guión, errores a última hora... Para todos ellos la respuesta es siempre el *crunch*, pero **para ninguno supone una solución real**. Ante esto, urge una reestructuración que permita la sostenibilidad de la industria a nivel humano, pero también un ejercicio crítico por parte del usuario final para eliminar progresivamente algunas concepciones culturales que solo ayudan a lastrar aún más a los equipos. Por fortuna, compañías como Ubisoft ya han demostrado con *Assassin's Creed Odyssey* que otra forma de crear arte es posible. Ese es el camino hacia un escenario en el que todas las partes puedan disfrutar con pasión de aquello que une a profesionales y jugadores: el poder crear y contar mil historias diferentes. ■

"LAS PRESIONES Y EL MIEDO ESTÁN A LA ORDEN DEL DÍA EN MUCHOS DESARROLLADORES DE LA INDUSTRIA"



IMAGEN: SIMLISH4

STRANGERVILLE Y LA INNOVACIÓN: UNA HISTORIA PARA TU HISTORIA

por Paz Boris

La llamada comunidad *simmer* es una de las más particulares dentro de los videojuegos y, específicamente, de los fans de Electronic Arts. Son de los pocos que demandan de manera casi constante expansiones para *Los Sims* y el silencio durante semanas causa malestar y preocupación. También es una de las más respetuosas, pues rara vez se han visto envueltos en polémicas o ataques a los desarrolladores, y además participan en un juego que celebra la diversidad en todos sus aspectos.

Pero con todo, 20 años no son pocos y es posible que *Los Sims 4* esté en un punto crítico después de tanto tiempo reciclando contenido. **¿Será *Los Sims 4: StrangerVille* el punto de inflexión que la saga necesita?**

Junio de 2019

En las casi dos décadas de antigüedad y las decenas de *packs* de expansión que la saga *Los Sims* tiene a sus espaldas, ¿cuánto puede llegar a innovar el estudio? Durante años, sus creadores han proporcionado a los jugadores un *pack* tras otro que permitían a los sims ampliar sus posibilidades dentro del mundo que los jugadores personalizaban para ellos: más habilidades, nuevos barrios, rasgos de personalidad, profesiones e incluso naturalezas fantásticas. Pero pocos son los que, de verdad, se atrevían a alejarse del esquema predefinido del mundo sim. Quizá el primero en conseguirlo fue la última expansión de *Los Sims* originales, el inolvidable Magia Potagia, pues **se alejaba por completo de la dinámica clásica del simulador de vida para permitir a los jugadores que sus personajes vivieran en un mundo de fantasía** en el que los dragones, las bolas de cristal y los esqueletos estaban a la orden del día.

Desde entonces, *Electronic Arts* y *Maxis* se han centrado en la mecánica de reciclar las temáticas de sus expansiones para cada generación de *Los Sims*: mascotas, estaciones, trabajo y negocios propios, vacaciones... Adaptándose a los nuevos tiempos, por supuesto, pero sin ir más allá de el esquema básico: nuevo barrio (si procede), nuevas habilidades, accesorios y rasgos de personalidad. Tampoco debemos engañarnos, los desarrolladores no son ignorantes y conocen muy bien su producto y sus jugadores. Los que pertenecen a la comunidad simmer saben bien que en redes sociales y foros **se repiten con frecuencia ciertas peticiones que no son , ni más ni menos, que el deseo de que una expansión de generaciones anteriores llegue a *Los Sims 4***. Y en ese tiempo, *Maxis* desarrolla ingentes cantidades de *packs* de contenido y accesorios. Pero ¿dónde está la novedad? ¿*Los Sims* se basan únicamente en exprimir al comprador y añadir contenido que en numerosas ocasiones aporta poco a la experiencia? ¿No hay nada más que el estudio pueda hacer?

La dinámica base de un juego como *Los Sims* es clara y no da lugar a confusión: crea tu familia y controla su vida desde su nacimiento hasta su muerte. Pero los jugadores no se conforman con algo tan genérico y, más allá de la creación de *mods* que permiten romper ▸

Una ciudad, un laboratorio y mucho FBI

—

StrangerVille tiene un peligroso secreto en su subsuelo. Pero si hay algo que de verdad da miedo son sus vecinos de habla extraña y mirada enloquecida.



ciertas barreras aparentemente infranqueables (algunas, por cierto, nunca deberían haberse cruzado), los años frente a *Los Sims* explorando cada una de sus posibilidades dieron lugar a los retos, algunos tan conocidos como Legacy (crea un sim y juega con sus descendientes, el logro es la décima generación). Y esto es, quizá, el origen de *StrangerVille* y su aspecto más importante: esa **suerte de modo historia** que incluye y que, más allá de su nuevo barrio y sus peculiares accesorios, capta la atención de aquellos que se atreven a aventurarse en sus misterios.

Sin adentrarnos demasiado en el terreno de los *spoilers*, este *pack* de contenido ofrece al jugador la posibilidad de trasladarse al pequeño pueblo de StrangerVille, que está habitado por las personas más extrañas y rodeado de científicos y agentes secretos, Tenerlo instalado no es obligatorio para que la historia se desencadene, sino que el jugador debe elegir como aspiración Misterio StrangerVille y realizar una serie de acciones para meterse de lleno en la historia. Completarla añade un rasgo de personalidad y algunos eventos curiosos una vez terminada, pero su desarrollo no tiene nada que envidiar a juegos construidos sobre un argumento: puede que sea sencilla y predecible, **pero es realmente un soplo de aire fresco en lo que *Los Sims* han ofrecido en los últimos años**. Incluso la llegada de las criaturas fantásticas en su propia expansión como se hizo por primera vez en *Los Sims 3* (recordemos que en *Los Sims 2* se añadían como extra en determinadas expansiones) no consiguieron un cambio real en el juego. A fin de cuentas, sigues siendo un sim cuyo objetivo es el que le asigne el jugador.

La pequeña historia que ofrece *StrangerVille* también se aleja de la expansión *A trabajar* de *Los Sims 4*, concretamente de su rama de detective. En ese *pack*, los jugadores **no experimentamos el misterio del caso que investigamos**, pues nuestra función se limita a realizar interacciones predefinidas para hacer que los culpables confiesen. No hay desarrollo en el misterio, simplemente unas pequeñas metas a superar antes del final de la jornada para conseguir nuestro ascenso. No tiene más. De hecho, su importancia es tan relativa que el sim puede progresar perfectamente acudiendo al trabajo de manera independiente, sin que el jugador tenga que participar en la jornada laboral.

Por eso, la propuesta de *StrangerVille* es tan valiosa: **ofrece al jugador una historia a la que él accede *in media res*.** Una historia dividida en capítulos, cada uno definido por un acontecimiento y unos pequeños objetivos. Y para descubrir qué es lo que ocurre en el extraño pueblo y cómo puede solucionarlo, tendrá que desarrollar habilidades, investigar su entorno e interactuar con los vecinos, desde la clásica amistad hasta técnicas más cuestionables de investigación como la seducción y el soborno. **Y una vez finalizado este modo historia, queda disponible para volverlo a empezar con otro sim, con otra familia o, simplemente, para afrontar su reto final.**

"MÁS QUE CONTENIDO, STRANGERVILLE OFRECE UN MODO HISTORIA"

De esta manera, este *pack* de contenido abre un nuevo camino para las expansiones de *Los Sims*. Es posible que sea una apuesta arriesgada, puesto que los jugadores de esta saga llevan muchos años acostumbrados a la misma oferta de contenidos, pero nunca es bueno quedarse anclado en la zona de confort. Mientras algunas voces hablan de que *Maxis* está preparando, *Los Sims 5* y otras se conforman con esperar la llegada (de nuevo) de expansiones como *Hacia el futuro*, el estudio está dando los primeros pasos para innovar. Es innegable que hacer esta apuesta de modo historia en un *pack* de contenido en lugar de en una expansión (que suelen ser los paquetes más vendidos de *Los Sims*) es la opción lógica y una maniobra, pero abre un gran mundo de posibilidades para la franquicia. Quizá *StrangerVille* sea incluso **una prueba de fuego o un estudio de mercado de cara a futuras expansiones**. No sería el primero (ni el último) que a pesar de haber tenido durante años unas mecánicas definidas y características, ha terminado por aventurarse en terrenos francamente alejados de su experiencia, (aunque fuera de manera anecdótica) para comprobar las reacciones de los jugadores y descubrir el mejor rumbo de acción. Sin ir más lejos, recientemente saltó la noticia de los excelentes números de *Ubisoft*, y uno de los juegos fundamentales para el logro ha sido *Assassin's Creed*, que pasó de entrega anual a tomarse un exitoso descanso y de unas mecánicas más centradas en la acción a un estilo cada vez más rolero.

Como siempre, veremos lo que depara el futuro a la franquicia, pero parece que Maxis está dando pasos en la **dirección correcta**. Mientras una apuesta se consolida y otras pierden fuelle, la rueda de la innovación en los videojuegos no se detiene y antes o después afecta a todas las franquicias. Pero compañeos, hablamos de un sector puntero. No sería propio de su naturaleza dejarse llevar por la comodidad de lo establecido. Con este contenido, *Los Sims* han demostrado que también pueden innovar dentro de un sistema de juego con casi 20 años. Está lejos de sentirse viejo y apolillado. ■



LA GUERRA DE LOS CEREZOS

por Ramón Méndez

A principios de 2019, Sega soltó una gran bomba que pasó un tanto desapercibida en nuestro país. Hablamos del anuncio de la nueva entrega de la franquicia *Sakura Wars*, que llegará a finales de este mismo año al mercado japonés y en primavera de 2020 a los mercados occidentales. Han pasado **la friolera de 14 años** desde el lanzamiento de la última entrega, que fue la única que llegó a nuestro mercado y que pasó un poco desapercibida, en gran parte debido a que Sega no se encargó de la distribución (lo cual lastró un poco el *marketing* del juego) y a que nos llegó íntegramente en inglés. Aunque el anuncio haya pasado un poco de puntillas por nuestras costas, Sega sabe que tiene un producto de mucha calidad entre manos, así que esta vez van a ir a por todas con un lanzamiento internacional, el equipo responsable de *Valkyria Chronicles* a la batuta y una localización completa a diversos idiomas, entre ellos el castellano. No obstante, aunque este nuevo capítulo sea independiente, recupera la línea temporal y los aspectos jugables de anteriores entregas, así que este mes queremos aprovechar para repasar qué es *Sakura Wars* y por qué el regreso de la franquicia es una gran noticia.

Junio de 2019



IMAGEN: ZEROCHAN

ROL TÁCTICO

CON PILARES MUY INNOVADORES



Sakura Wars (o *Sakura Taisen* en el original japonés) nacería en 1996 como juego de Saturn, con unos **pilares innovadores** para la época. El elemento básico era que se trataba de un juego de rol táctico, pero la interacción con los demás personajes sería fundamental para fortalecer los vínculos entre ellos y mejorar sus capacidades y su compenetración en el campo de batalla. El título estaba ambientado en un universo *steampunk* alternativo en el que encarnábamos a Ichiro Ohgami, líder de la división de combate floral de la ciudad de Tokio en el año 1923. Dicha división estaba compuesta por un grupo de actrices de teatro que, gracias a sus grandes dotes para el combate, compaginaban sus actuaciones sobre el escenario con intensos combates a bordo de *mechs* impulsados por vapor.

El éxito fue inmediato y la segunda entrega no tardaría en llegar a Saturn apenas un par de años después. *Sakura Taisen 2* continuaba justo donde lo dejó la anterior entrega, también un par de años después, y se aprovechó para introducir mejoras de combate, de sistema de juego y nuevos personajes. Habría que esperar hasta 2001 para observar **un gran cambio drástico** en la franquicia con *Sakura Taisen 3* para Dreamcast, el cual presentaba un nuevo sistema de combate en tiempo real, nuevos gráficos que apostaban por las 3D y, lo más importante, un cambio radical de ambientación que nos presentaba a un nuevo equipo en la ciudad de París. Esta tercera entrega fue el décimo juego más vendido de Dreamcast en Japón, lo cual no es poco decir cuando se lanzó en el último año de la consola. El éxito fue tal que aún llegaría una cuarta entrega en 2002 a Dreamcast, la cual transcurría en el año 1927 y se trataba de un gran *crossover* que reunía a todas las protagonistas de las tres entregas anteriores.

Al dejar Sega el mercado de las consolas para centrarse en el software, la franquicia *Sakura Taisen* empezó a lanzarse en otras plataformas como PSP, PC o PlayStation 2. En concreto, la consola de Sony acabaría convirtiéndose en el **nuevo hogar de la franquicia** y en 2005 se lanzaría *Sakura Taisen V* (tras una breve precuela lanzada el año anterior, que se tituló *Episode 0*).

Para el estreno de la franquicia en Occidente había que empezar de cero y, aunque cabía la opción de empezar por el *remake* para PlayStation 2, pero ya le pesaban un poco los años al tratarse de un juego se Saturn ligeramente remozado.


IMAGEN: GIANT BOMB

Así que esta última entrega se enfocó como un nuevo inicio de la historia en un nuevo territorio, con nuevos personajes y nuevas situaciones, pero siempre respetando los pilares básicos de la franquicia. Se eliminó el número de la entrega del título para evitar confusiones entre los usuarios y ***Sakura Wars: So Long, My Love*** se lanzaría para PlayStation 2 y Wii en todo el mundo, de la mano de NIS América y Rising Star Games.

La clave del éxito estaba clara: la original propuesta jugable que proponía la franquicia. Es una mezcla excelente entre combates y novela visual en la que las relaciones entre personajes son fundamentales para que luego los enfrentamientos sean más sencillos y el equipo se entienda mejor, algo que es fundamental también en la vida real. Y, tal y como ocurriría en una conversación con una persona real con la que trabajamos, debemos **meditar bien nuestras decisiones**, ya que nuestras elecciones determinarán el desarrollo de la aventura y la evolución de las habilidades de los diferentes personajes. Para evitar la monotonia, el juego ofrece diversos tipos de diálogo gracias a un sistema propio conocido como (*Live & Interactive Picture System*).

A veces, los diálogos se nos presentaban de forma sencilla y tan solo teníamos que elegir una alternativa entre las tres que se nos ofertaban.

En otros casos, tan solo había una opción, pero se nos presentaba una barra en la que teníamos que determinar **la intensidad con la que queríamos dar nuestra respuesta.** También había situaciones en las que teníamos un tiempo limitado para contestar y, por supuesto, minijuegos en los que debíamos seguir las indicaciones en pantalla (y en los que interesa hacerlo lo mejor posible). Todo esto para unos diálogos ▸

Combinación de éxito

—

Sakura Wars siempre ha tenido una combinación de rol con novela gráfica en la que la interacción con los personajes se vuelve una mecánica muy importante de cara a los combates

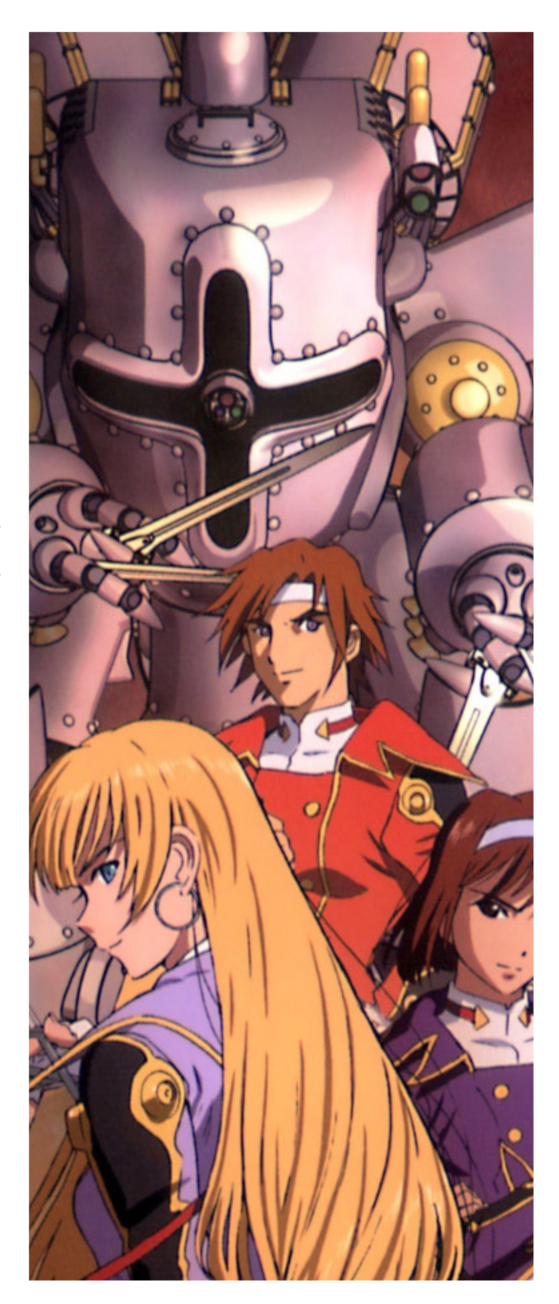


que presentan momentos intensos, pero también con mucho humor y situaciones desenfadadas.

A esto hay que sumarle la otra mitad del juego, unos combates tácticos muy estratégicos en los que la coordinación con el equipo será fundamental. Saber colocar al equipo, conocer los puntos débiles del enemigo y las virtudes de nuestro escuadrón, descubrir el momento idóneo para atacar... Había que medir bien todos nuestros movimientos y luego aprovechar los **controles en tiempo real** de la quinta entrega (de la que bebería *Valkyria Chronicles*, por ejemplo) para rematar la faena en unos duelos frenéticos e intensos que nos obligaban a sacar lo mejor de nosotros mismos.

Recordar la franquicia nos ayuda a visualizar a la perfección que el equipo de *Valkyria Chronicles* es, sin duda, el mejor situado para hacer un gran trabajo. En este nuevo capítulo que recibiremos dentro de un año, volvemos a Tokio **doce años después de la entrega anterior**. Una gran guerra ha destrozado las divisiones de combate de Tokio, París y Nueva York y todos los personajes que conocíamos han desaparecido. No obstante, se formaron nuevas divisiones y nosotros encarnaremos al líder de la nueva división de combate de Tokio. Una forma dura de reiniciar la franquicia, pero ideal para un lanzamiento internacional de estas características (aunque esperamos ver a algunos de los viejos conocidos en algún momento, aunque sea un simple cameo). Los diseños de los personajes de esta entrega corren a cargo de Tite Kubo, autor de *Bleach* (los anteriores eran de Kosuke Fujishima), y la banda sonora volverá a correr a cargo de Kohei Tanaka. Y esto es una noticia importante, porque hay una cosa que no hemos comentado aún: recordemos que las divisiones de combate son también empresas de teatro, así que el apartado sonoro en las actuaciones que presenciaremos.

Aunque queda la duda de saber qué tal se amoldará la franquicia a esta época, las expectativas están por todo lo alto y esperemos que la saga **sepa reinventarse para amoldarse a una nueva generación** de jugadores y sacar a relucir todo su potencial latente.■



"VOLVEREMOS A LA LICENCIA DOCE AÑOS DESPUÉS DE LO OCURRIDO EN LA ÚLTIMA ENTREGA"



IMAGEN: CULTURA MENTE

UNA ROSA EN LA ABADÍA

por Borja Ruete

Cuando uno piensa en una abadía, la imagen que se dibuja en la mente es la de un lugar tranquilo, lleno de monjes dedicados a la oración y al servicio de su deidad. Como en los monasterios de clausura, los sacerdotes cuentan con un horario muy estricto que responde a un *estatus* de recogimiento espiritual. Sin embargo, **la naturaleza humana,** con todas sus pasiones, no siempre consigue mantener al margen los instintos más básicos. A veces se desborda, domina el cuerpo y la mente y fluye como un torrente descontrolado. Incluso dentro de una institución religiosa, el asesinato puede estar a la vuelta de la esquina...

Junio de 2019

ROSA ROSAE

ASESINATOS EN EL TEMPLO DE DIOS

Los pétalos caen, la rosa se consume, se desnuda, se torna esqueleto de espinas. Al rozar la piel, la sangre mana y fluye sobre suelo sagrado. Todos lo sabemos: la muerte llega de mil formas diferentes, nadie sabe cómo ni cuándo, con la excepción de los que orquestan asesinatos. *El Nombre de la Rosa*, la novela de Umberto Eco, sirve como inspiración de varias aventuras gráficas españolas: *La Abadía del Crimen* y *The Abbey*, dos producciones que repiten el patrón narrativo de la obra madre a su manera.

Un frío invierno de 1327, el franciscano Guillermo de Baskerville y su novicio Adso de Melk, benedictino, llegan a una abadía italiana. Bajo el mandato del papa Juan XXII, el sacerdote debe planificar y llevar a buen puerto una reunión entre los delegados del Santo Padre y la orden de los franciscanos. La abadía, templo del saber y casa de la oración, **no es el remanso de paz que uno pudiera esperar**. Bajo la atenta mirada de Dios, el demonio juega sus cartas, pero es un diablo simbólico, de carne y hueso, con las debilidades y las fortalezas de la piel y de los sentimientos. Las muertes de los hermanos se suceden y Guillermo de Baskerville se enfrasca en un proceso de investigación para dar con el asesino. Esta es la sinopsis de la obra maestra de Umberto Eco, *El Nombre de la Rosa*, una novela que ha inspirado todo tipo de obras, entre ellas, varios videojuegos. ¿Qué tiene que ver la rosa con la idea nuclear de la novela? El propio Eco reflexiona sobre ello: «La idea de *El Nombre de la Rosa* se me ocurrió casi por casualidad, y me gustó porque la rosa es una figura simbólica tan densa de significados que ya no tiene casi ninguno más: rosa mística, la rosa ha vivido aquello que viven las rosas, la guerra de las dos rosas, una rosa es una rosa, los rosacruces, gracias por las magníficas rosas, rosa fresca olorosísima. El lector resultaba



justamente despistado, no podía elegir una interpretación; y aun si hubiese optado por la posible lectura nominalista del verso final, llegaba al final cuando ya había hecho, quizá, alguna otra elección. Un título debe confundir las ideas, no ordenarlas». (*Apostilla a El Nombre de la Rosa*, 1985).

La rosa es, en una de sus muchas interpretaciones, el **símbolo de la beldad que se marchita con el paso del tiempo**, el *tempus fugit*, la vida y la muerte. Y es la muerte uno de los temas que trata *El Nombre de la Rosa*, como también lo tocan los videojuegos que se han inspirado en él. Tal vez el más conocido sea *La Abadía del Crimen*, un clásico de Opera Soft que sigue la línea del libro. Se desarrolla a lo largo de siete jornadas en la que sus protagonistas, Guillermo de Occam (no Basquerville, en este caso) y su discípulo Adso, investigan los asesinatos en la abadía. Aun así, su trabajo como investigadores no es excusa para descuidar sus deberes sacerdotales. El título incorpora así una mecánica que obliga al jugador a cumplir con las obligaciones diarias de la abadía. Si Guillermo opta por no acudir a misa o desobedecer las órdenes del abad, la barra de *obsequium* (disciplina) decrecerá y la partida habrá terminado. De todos modos, tirar de los hilos de la investigación conllevará transgredir las normas. Una de las reglas más estrictas dicta que los monjes no pueden abandonar su celda al caer la noche. Pero es precisamente en el momento en el que se oculta el sol cuando las fuerzas oscuras se mueven, por lo que Guillermo debe actuar si quiere avanzar en sus pesquisas.

El título de la difunta Opera Soft salió a la venta en noviembre de 1987 para Amstrad CPC. Más adelante, la obra fue trasladada a otras plataformas como ZX Spectrum, MSX y MS-DOS. Esta obra es reconocida como **uno de los videojuegos dorados del software español.** De hecho, Correos emitió un sello conmemorativo en honor a su 30 aniversario. Es, asimismo, un homenaje a Paco Menéndez, programador, y a Juan Delcán, que se encargó del diseño gráfico del juego.

«Ya al final de mi vida de pecador, mientras espero el momento de perderme en el abismo sin fondo de la divinidad desierta y silenciosa; en esta celda de mi querido monasterio de Melk, donde aún me retiene mi cuerpo pesado y enfermo, me dispongo a dejar constancia en este pergamino de los hechos asombrosos y terribles que me fue dado presenciar en mi juventud». Esta carta de Adso de Melk sirve para introducir *La Abadía del Crimen*. También es el texto que encabeza el *remake* de esta aventura gráfica, que salió en 2016 para PC y que está disponible de manera gratuita en Steam. El clásico de 8 bits resucita con un acabado audiovisual mejorado y más amable con los tiempos que corren.

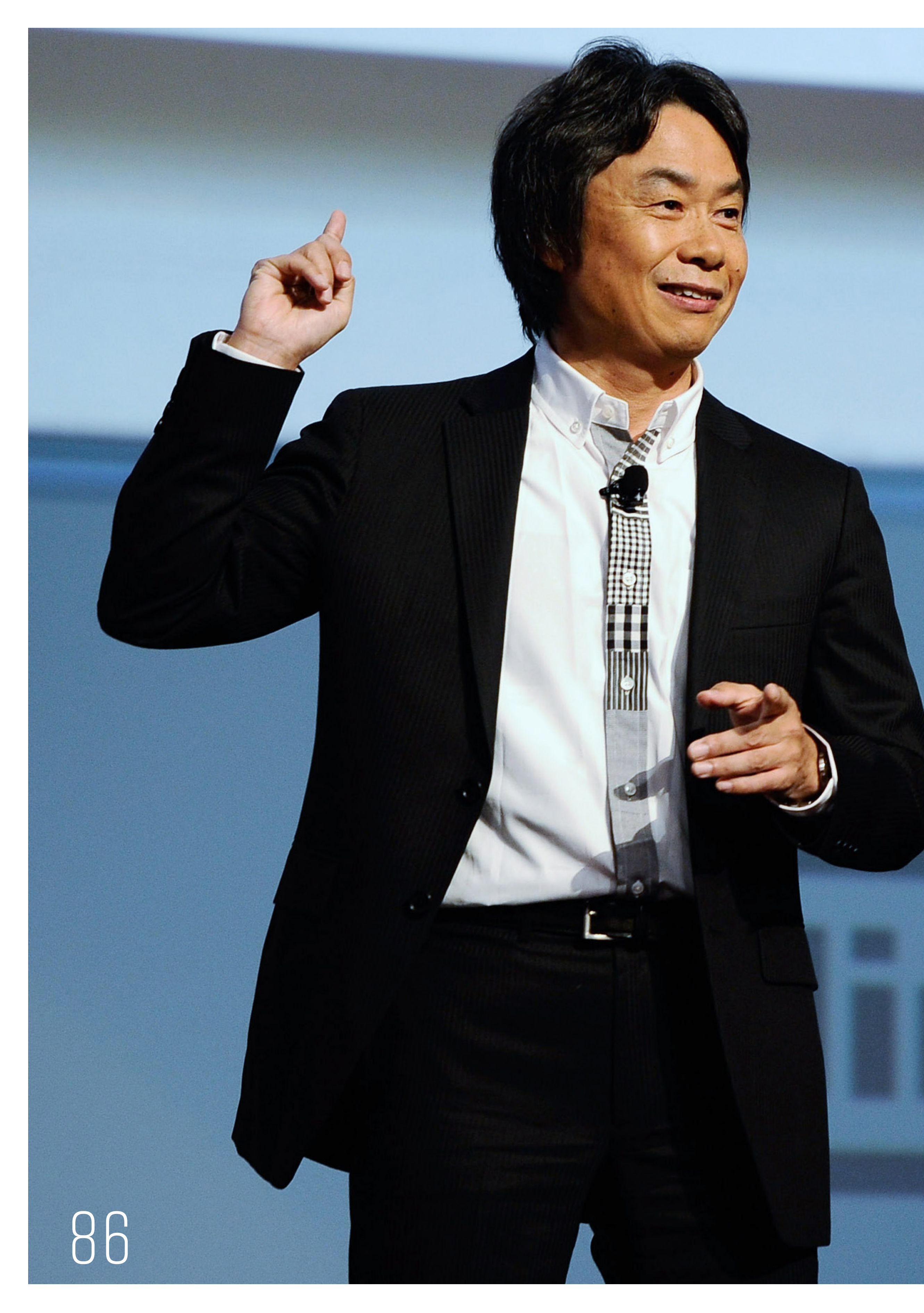
ERBE Software es el nombre de una empresa que se identifica con aquella editora de los tiempos de la edad de oro del software español. Bajo su sello salieron a la venta grandes videojuegos de compañías como Topo Soft, Nintendo y US Gold, entre muchas otras. Sin embargo, todo tiene un principio y un final. Una noche de febrero, en 1993, un **incendio intencionado** destruyó el almacén que ERBE tenía en Móstoles. Las pérdidas fueron enormes, pero la empresa fue capaz de aguantar hasta finales de los noventa, no sin problemas y guerras entre accionistas. Después de una absorción por parte de Anaya Interactiva, la tan recordada empresa desapareció, pero dejó un legado imperecedero. Ahora, **ERBE Software** regresa como homenaje, porque ya lo dicen sus responsables, esta ERBE Software no tiene nada que ver con la clásica: simplemente han tomado su nombre.

The Abbey fue desarrollado por **Alcachofa Soft** a principios del segundo lustro de los dos mil. El título ha sido rescatado y reeditado por la actual ERBE Software, que se ha encargado de relanzar algunas aventuras gráficas del pasado. El estudio responsable de este videojuego, que se basa en mecánicas *point & click,* nunca ha ocultado la naturaleza de su producción: un homenaje a *La Abadía del Crimen*.

Fray Leonardo de Toledo y su discípulo Bruno encaminan sus pasos hacia la abadía de Nuestra Señora de la Natividad. Durante su travesía, alguien intenta asesinarlos con una roca gigante, lo que constituye una señal inequívoca de que algo anda muy mal. Y cuando llegan a la abadía, descubren que **el hermano Anselmo ha sido víctima de un terrible «accidente»**. Los religiosos juran y perjuran que el aplastamiento del sacerdote —le ha caído un incensario— ha sido fortuito, pero Leonardo, que tiene olfato detectivesco, enseguida ata cabos y procede a investigar. En *The Abbey*, el personaje de Bruno funciona como alivio cómico. Contrasta con la sapiencia de Leonardo, porque a diferencia de Adso, este chico de tan solo 14 años tiene pocas luces y no duda en expresar sus estupideces en cualquier momento.

Los **puntos en común** entre *La Abadía del Crimen* y *The Abbey* son totalmente intencionados. Ambos tienen mucho de *El Nombre de la Rosa*, aunque el segundo juego sea más un homenaje del primero que una reinterpretación de la novela. ■

"THE ABBEY ES UN RECONOCIDO HOMENAJE A LA ABADÍA DE CRIMEN"



¿SABÍAS QUE..?

MIYAMOTO ES ZURDO

Y LA MAYORÍA DE PERSONAJES QUE CREA LOS SON TAMBIÉN

POR **JUANPE**PRAT

Durante mucho tiempo, a los que usábamos la mano izquierda se nos miraba de manera extraña, como si fuesemos monstruos. Y lo cierto es que puede que sí que haya alguna diferencia relevante a la hora de usar una mano en lugar de otra, sobre todo en lo que se refiere a la creatividad de cada uno. **Shigeru Miyamoto** es un buen ejemplo de ello.

El japonés es reconocido en todo el mundo por ser una de las mentes más brillantes e innovadoras de la industria del videojuego y parte de ello puede deberse a que **es zurdo**. Teorías aparte, el creativo ha llevado su «zurdez» al extremo y la ha reflejado en los videojuegoxs en los que ha participado como una pieza importante en su diseño. **Link**, de *The Legend of Zelda*, era zurdo (hasta que se le actualizó con la llegada de Wii) y agarraba la espada con la mano izquierda, algo que le **costó batallar mucho a Miyamoto** cuando se empezó a producir el juego. De hecho, hay muy pocos personajes creados por el japonés que usen la mano derecha como la principal. Solo se conoce a **Fox McCloud** como uno de los pocos protagonistas salidos de la mente del japonés como uno de los que nació siendo diestro.

Si os los preguntáis, sí, Mario también es zurdo. Si no, haced memoria y fijaos **en la mano con la que el fontanero golpea** los bloques cuando avanza a través de las diferentes fases a las que se tiene que enfrentar. ¿O es cosa de la perspectiva al ser un *scroll* lateral? Prefiero quedarme con que es zurdo. ■



AUTOR

J. JOAQUÍN RODRÍGUEZ

...

Licenciado en Historia y doctado en Artes y Humanidades por la Universidad de Cádiz, su pasión por los videojuegos y el cómic le han llevado a escribir casi una decena de libros

—

"Mi carrera profesional es un poco rocambolesca, pues soy asesor histórico y corrector de estilo, lo que compagino como profesor de Literatura Española Contemporánea".

—

Su pasión por Nintendo es difícil de ocultar para él.



José Joaquín Rodríguez
Sueños en 8 bits: la historia de la Famicom/NES
Palma de Mallorca, Mallorca, 2019
232 pp. 19,95€.

FANTASÍAS ELECTRÓNICAS

Sueños en 8 bits: La historia de la Famicon/Nes

Este nuevo volumen de Dolmen Editorial se convierte en un notable trabajo enciclopédico con un declarado cariz periodístico donde hay mucho más que información de la consola.

por ***Sergio C. González***

Este nuevo volumen de Dolmen Editorial se convierte en un notable trabajo enciclopédico con un declarado cariz periodístico donde hay mucho más que información de la consola.

La publicación de libros basados en algún elemento de la historia del videojuego sigue al alza y parece no haber tocado techo. Sagas, consolas, géneros... Pero hablar de Famicom/NES es quizá hacerlo de algo más que una consola, sino del inicio de un pedazo nada desdeñable de la historia del medio y de la compañía que ha llevado a muchos a tener, por ejemplo, esta revista hoy entre manos: **Nintendo**.

Por tanto, adentrarse en el trabajo de documentación de una máquina como ésta, que además data muy atrás en el tiempo, es complejo y requiere de mucho tiempo. **José Joaquín Rodríguez**, docente e historiador español especializado en cultura, ya firmó el pasado año 2018 *Inventando Hyrule. La historia detrás de la saga The Legend of Zelda* (1986-2001), pero es ahora cuando se adentra en una de las etapas más trascendentales del sector y lo hace, precisamente, destacando en ese punto: la documentación.

Sueños en 8 bits es una enciclopedia para todo «nintendero», narrada bajo un **estilo ciertamente ensayístico**, pero sin dejar de lado una voluntad periodística donde se conoce al autor y no solo a su obra. La organización del manuscrito es más que acertada, partiendo de una contextualización histórica de la industria, con sus antecedentes y lo que llevó a Nintendo a afrontar con liderazgo la etapa de los 8 bits en consolas domésticas, pasando incluso por aquella crisis socioeconómica de 1983, elemental para entender tanto el libro como NES en sí misma. Es quizá **demasiado redundante en ciertos elementos**, no es una lectura demasiado ligera para aquellos manidos en esta materia, pero es un trámite que no agota por la excelente redacción de cada capítulo.

El autor, que goza de un estilo muy particular, acerca al lector en cada momento con comentarios que guían, que buscan impedir que el lector se pierda. Se nota, por tanto, **el bagaje** de Rodríguez en este tipo de materiales en el que es su octavo libro propio desde 2009. Por tanto, el que busque aquí un ensayo como tal es mejor que explore otras de las numerosas opciones actualmente en las librerías, todas igual de válidas, pero esta **con matices que oscilan** entre lo informativo, lo introspectivo y lo personal.

El protagonista, sin duda, es NES, y eso es un valor que, creednos, no se pierde en ningún momento. El libro no especula ni termina desviándose de su principal función, aquella que lleva implícita en la nomenclatura del producto. Hablábamos de **voluntad periodística** y es así; fue toda una sorpresa toparnos durante nuestra lectura con ciertos comienzos de capítulos en los que se cuentan cosas que normalmente no se saben, que

no son una mera consulta en un portal web. El orden de la información, de nuevo, se cuenta de manera satisfactoria, con un lenguaje para todos los públicos.

Las etapas más complicadas de la marca durante esos años, la preparación del lanzamiento de la consola y los primeros años en el mercado de la misma, ocupan un espacio considerable del conjunto, un preámbulo de la otra gran mitad de *Sueños en 8 bits* como son los videojuegos. Por ejemplo, destacan positivamente nombres como *Dragon Quest* y *Kid Icarus*, que no son una mera descripción a modo de ficha técnica, sino que se trata de explicar al lector **qué significaron en ese momento** por sus características diferenciales respecto a otros títulos de la competencia o incluso de la misma consola.

El autor ha preferido abordar varias decenas de títulos *first party* y *third party* de NES en vez de profundizar más en un conglomerado más reducido. Personalmente me hubiese gustado más lo segundo, algo más detalle en aquellas obras que trascendieron más que otras. Por ende, esta parte del libro no aporta demasiado para quienes busquen aprender algo a través de la lectura, sino que es un pequeño repaso algo superficial de lo que normalmente ya conocemos.

En cualquier caso, los apéndices y la intención explicativa del autor, de nuevo, impiden que ningún tipo de lector quede descubierto: si eres experto en Nintendo, este trabajo es respetuoso con Famicom/NES y **no deja prácticamente un fleco libre**; para los que no conozcan esta etapa tan bonita de las páginas de historia del medio, sus algo más de 230 páginas son un tamaño suficiente para tener un par de semanas de aprendizaje, de entendimiento de lo que es Nintendo.

Rompe con esta tendencia el apartado dedicado a géneros, un compendio de citas a obras muy poco conocidas que, de una forma u otra, también hicieron por engordar la grandeza de la librería de juegos del sistema. En contexto de la máquina en España tiene incluso su espacio, recordando cómo fue en su día y lo que supuso en nuestro país su lanzamiento. La reciente **NES Mini**, lanzada en 2017, queda también incluida como lazo para una consola que no parece querer decir su última palabra.

Además, y esto es algo que siempre me gusta destacar cuando tengo la oportunidad de reseñar un libro, es un material valioso para quienes pretendan ser ahora o en el futuro **historiadores del videojuego**. La bibliografía de *Sueños en 8 bits* es inmensa y, según lo que he podido contrastar, muy bien elegida. Al igual que en otros libros publicados en España —no la mayoría—, este libro no es solo una opción de compra interesante sino un documento de consulta casi excelente.



"EL AUTOR GUÍA AL LECTOR CON COMENTARIOS PARA IMPEDIR QUE SE PIERDA EN LA NARRACIÓN"

La maquetación, que también importa, es buena, con muchas imágenes y una **homogeneidad visual** atractiva en el conjunto donde destacan los rojos, negros y grises. Por pedir, hubiese sido de agradecer algo más de fuerza en el componente exclusivo del libro; pero también es cierto que es muy complejo que una voz autorizada de Nintendo acceda a una entrevista de cara a un producto no oficial.

Sueños en 8 bits está ya disponible en toda España en **formato tapa dura**, un libro agradable de comprar, leer y consultar de vez en cuando; un término medio entre un volumen dedicado a especialistas y a neófitos, que profundiza virtuosamente en muchos de sus elementos pero que quizá peca de superficial en otros. El sabor,





AUTOR

JOSÉ L. ORTEGA

...

Graduado en Periodismo y especializado en videojuegos, fue el encargado de Hobby Industria, la sección sobre el videojuego español de Hobby Consolas. También ha trabajado en Eurogamer, IGN, El Mundo y Europa Press.

—

"Batman es un personaje que, para regocijo de los fans, nunca va a tener fin".

—

En la actualidad trabaja como periodista cultural en diversos medios.



José L. Ortega
Batman: Un héroe de videojuego
Sevilla, Héroes de Papel, 2019
256 pp. 23,95 €

EL MURCIÉLAGO DESPLIEGA SUS ALAS

El héroe que los jugadores necesitan

Un análisis concienzudo de un héroe que vive en las páginas, las pantallas de cine y, por supuesto, las consolas. Mucho más que un repaso por la saga Arkham.

por ***Juan Carlos Saloz***

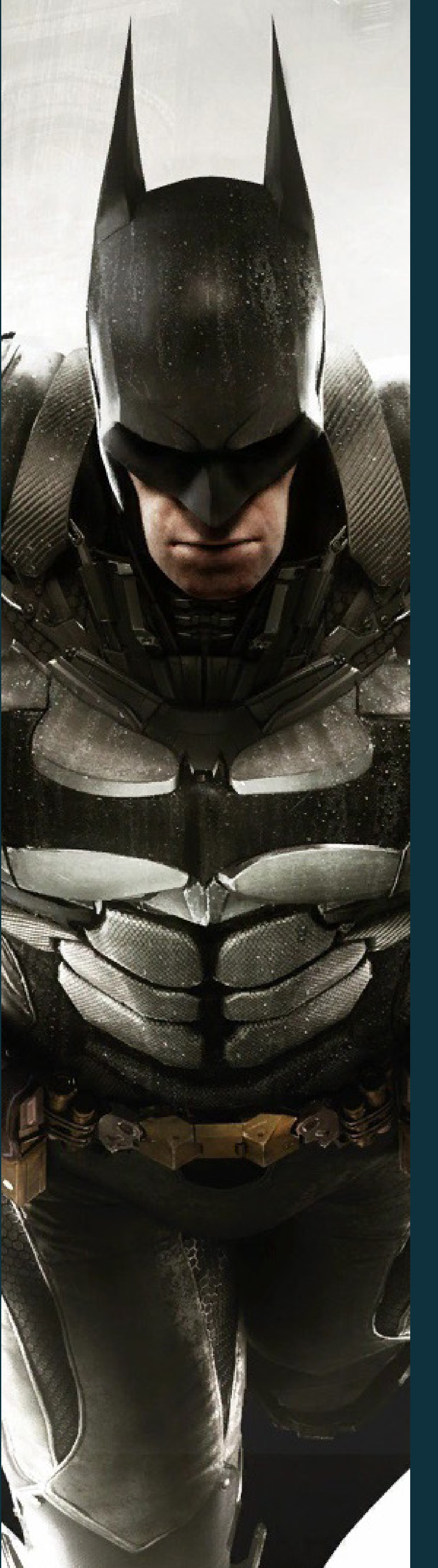
Escribir sobre Batman es el sueño de todo aquel que, durante su infancia, se sumergió en los maravillosos mundos de Art decó de su serie animada y se dibujó una sonrisa de Joker con el pintalabios de su madre. Como ocurre con la política y el fútbol, Batman es un tema universal del que todos afirman saber más y mejor, haber leido más de sus tomos o haber bailado mejor el «batusi». Pero son muy pocos los que pueden aportar una visión innovadora u original sobre el héroe de Gotham. José L. Ortega lo ha conseguido con creces en Batman: Un héroe de videojuego.

En los últimos años, hemos experimentado una bendita sobredosis de murciélago que ha llegado en forma de filmes pseudofilosóficos, series rompedoras y videojuegos que nos han puesto en la piel del héroe. Desde la visión post-11S del heroismo instaurada por Christopher Nolan, hemos visto crecer y madurar al justiciero en formatos y géneros que, a priori, no eran los suyos. Esto ha derivado en cientos de reportajes, investigaciones académicas y artículos de opinión dispares que retratan a Gotham como una extrapolación consciente del mundo actual. Pero, sorprendentemente, la mayoría de estos textos dejan de lado los videojuegos para centrarse en visiones autorales provistas en otros medios.

En el libro Batman: Un héroe de videojuego, Ortega invierte la fórmula. Parte de una tradición instaurada a lo largo del siglo XX en la que diversos autores han mostrado su ideología política y sus desmanes sociales, siempre partiendo desde una ética muy particular que no ha abandonado durante años. Pero la lectura avanza rápidamente para repasar, uno a uno, cada juego que ha aparecido sobre el héroe a lo largo de los años. No se deja ni uno por el camino, y trata a todos sin complejos e incluso contactando con sus autores para que brinden sus propios puntos de vista sobre las obras.

Gracias a un concienzudo trabajo que se agradece en una obra de este tipo, Ortega llega a conclusiones muy interesantes que no se suelen vislumbrar cuando hablamos del medio interactivo por excelencia. Ortega nos lleva a la evidencia de que, cuanto más apegado está el autor al personaje, mejor juego lleva a cabo; mientras que las obras lanzadas simplemente para hacer caja suelen quedarse como recuerdos olvidables y sin ninguna vocación.

Afortunadamente, son los primeros los que más aparecen en la carrera del murciélago. Gracias a su inmensa popularidad, Batman es un justiciero con el que todos nos vemos identificados, un mito puramente humano al que es imposible no cogerle un cariño inmediato. Por ello, casi todos los que han tenido la oportunidad de hacer un juego sobre el héroe lo han hecho, como mínimo, lo mejor que podían. Y por ello, además, podemos descubrir joyas inesperadas en títulos lanzados hace diez, veinte o incluso treinta años atrás.



"SI ARKHAM ES LA JOYA DE LA CORONA, EL BATMAN DE LEGO ES SU CONTRAPARTE MACARRA"

Con Batman: Un héroe de videojuego, Ortega nos lleva de la mano a descubrir oro enterrado en títulos tan supuestamente sobrios como *Batman: The Caped Crusader* o *Batman: Vengeance*. Además, se atreve a diseccionar obras tan controvertidas como *Batman: The Telltale Series*, explicando los porqués de una fórmula que, a pesar de contar con muchas bondades, acaba disipándose por falta de originalidad y repetición constante.

Pero donde se hace grande es en Rocksteady nos hizo creer, el capítulo en el que explora el recorrido de la saga Arkham haciendo hincapié en el proceso creativo y aterrizando en los mensajes de una saga que ofrece tanto o más como la trilogía de películas que Nolan nos trajo a principios de los 2000.

Uno de los mayores retos de hablar de *Arkham Asylum* y sus secuelas es verse aplastado por la ingente cantidad de información que cada uno de sus escenarios y personajes ofrece. Villanos como el Joker o el Espantapájaros se alzan en versiones únicas pero cuidadas que, bajo el paraguas de guionistas como Paul Dini, muestran los límites del horror al que puede llegar Bruce Wayne. Y Gotham, la ciudad que se convierte en *Arkham City* en esta ocasión, es un hervidero de metáforas que hay que analizar con sumo cuidado. Pero Ortega no se deja achantar por las colosales posibilidades de la saga y ofrece un recorrido amplio y diverso, pero con un claro enfoque y un estilo directo, que sirve tanto para los sencillos aficionados de la franquicia como para quienes quieran profundizar en los aspectos más relevantes de los títulos de Rocksteady.

Si *Arkham* es la joya de la corona de un recorrido lleno de altibajos, *LEGO* es su contraparte macarra que evidencia las múltiples posibilidades de un héroe como Batman. Ortega hace un curioso recorrido, también, por el Gotham hecho de cubos, analizando el porqué de su éxito (también en el cine) y contraponiéndolo con otras versiones de LEGO de personajes igualmente interesantes como Indiana Jones o Harry Potter. También en el mundo juguetero (y es algo que se evidencia con las películas), Batman es único. Sea explorado desde su vertiente más seria y tenaz, como ocurre en los juegos de *Arkham*, o en su faceta satírica y divertida, Batman resulta tan atractivo que es imposible no caer en sus garras de murciélago.

El título del libro, Un héroe de videojuego, esclarece a la perfección su temática. Pero va más allá de lo que parece. Batman, por su carácter solitario y empático, es un héroe que funciona, mejor que en cualquier otro medio, en los videojuegos. Resulta complejo ponerse en la piel de héroes todopoderosos, como Superman, o personajes que basan todo su poder en la inteligencia, como su némesis Lex Luthor. Pero Batman es perfecto para la ocasión. Es increíblemente ingenioso, lo que lleva al jugador a buscar las opciones más arriesgadas en cada ocasión. Pero también es humano, por lo que tememos por nuestra barra de vida constantemente. Depende de la tecnología, así que puede llevar a cabo una evolución constante y creíble. Y, sobre todo, resulta interesante, por lo que cualquiera querría meterse en su piel.

Títulos como *Marvel's Spider-Man* demuestran que el mundo de los superhéroes todavía está por explotar en los videojuegos. Pero nada sería posible sin Rocksteady, sin *Arkham* y, por supuesto, sin Batman. ■



Era menos potente a nivel técnico que sus competidoras (Game Gear y Lynx), pero Game Boy no tardó en dejarlas atrás para convertise en un fenómeno mundial que cautivaría no solo a los niños, sino también al público adulto. Las ventas combinadas de los distintos modelos de Game Boy, incluyendo GB Pocket y GB Color superaron los 118 millones de unidades, lo que la corona (según las cifras del *Libro Guinness de los récords*, a fecha del diciembre de 2018) como la **tercera consola más vendida** de la historia, solo superada por Nintendo DS y PlayStation 2. La mítica portátil debutó en las tiendas japonesas el 21 de abril de 1989 y desembarcaría en EE.UU. el 31 de julio de ese mismo año, por lo que nos toca celebrar su 30 aniversario. A Europa no llegaría oficialmente hasta septiembre de 1990, pero para entonces, muchos ya habíamos tenido la oportunidad de verla en acción, gracias a las tiendas de importación, como os contaremos en las siguientes páginas.

Por enconces Nintendo no sospechaba que aquel **«ladrillo gris»** acabaría convirtiéndose en el mayor éxito comercial de su historia (hasta la aparición de la DS), por encima de la Famicom/NES y su sucesora de 16 bits. El proyecto «Dot Matrix Game» agrandaría, aun más, la leyenda del gran Gunpei Yokoi, aunque sería injusto otorgarle toda la paternidad del invento.



30 AÑOS DE

LA REVOLUCIÓN_ GAME BOY

POR **BRUNO**SOL

> "ES NECESARIO REIVINDICAR LA FIGURA DE SATORU OKADA"

El concepto de una consola portátil con cartuchos intercambiables no fue una invención de Nintendo: ese mérito le corresponde a MB y su Microvision, comercializada a finales de 1979. **Gunpei Yokoi** y su equipo de la división R&D1 rescataron ese concepto y aplicaron todo lo que habían aprendido con el desarrollo de la línea Game & Watch y la Famicom para crear una maravilla portátil capaz de ejecutar juegos sorprendentemente ambiciosos a un coste relativamente bajo, tanto a nivel de producción como para el bolsillo del público. De ahí su apuesta por la pantalla monocromo en contraste con las pantallas a color de Game Gear y Lynx. De hecho, Epix llegó a presentar su proyecto de portátil (conocida como Handy Game, antes de ser adquirida por Atari) en el cuartel general de Nintendo Japón, sin sospechar que en Kioto ya llevaban trabajando en su propia portátil desde mediados de los 80.

Gunpei Yokoi se llevó la gloria por la creación de la Game Boy, pero es necesario **reivindicar la figura de su mano derecha, Satoru Okada**. Tal y como desveló en una entrevista publicada en el N°19 de *Retro Gamer España*, Okada se hizo cargo del proyecto «Dot Matrix Game» tras disentir con su jefe sobre el potencial de la futura portátil. Yokoi quería una sucesora directa de las Game & Watch, una máquina económica que acogiera juegos sencillos, pero fue Okada quien se empeñó en crear algo más ambicioso, capaz de disfrutar de una vida comercial tan larga como la de la Famicom. De hecho, acabó ocupando el cargo de director de desarrollo técnico en Nintendo tras la caída en desgracia de Yokoi (el gran Gunpei, injustamente, acabó pagando el pato por el desastre de la Virtual Boy), desde donde lideraría el desarrollo de las sucesivas portátiles de la casa, incluyendo la Nintendo DS.

El éxito de Game Boy también le debe mucho a Minoru Arakawa (CEO de Nintendo América y yerno de Hiroshi Yamauchi). Junto a Henk Rogers fue el artífice de licenciar Tetris, para convertirlo en el cartucho incluido en los packs occidentales de la Game Boy. Yamauchi, el todopoderoso CEO de Nintendo Japón, se decantaba más por regalar *Super Mario Land*, pero la jugada de Arakawa acabó siendo un movimiento magistral para introducir la consola en millones de hogares de todo el planeta.

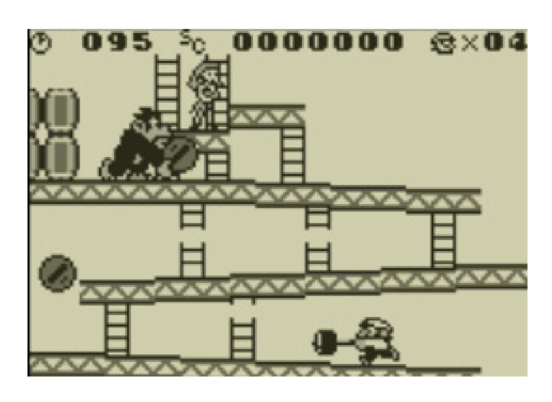
Se ha escrito mucho sobre la historia de la Game Boy, pero su **desembarco en España** no está tan bien documentado, posiblemente porque en aquellos tiempos la industria de las consolas apenas acababa de explotar en nuestro país, y aún quedaban unos años para que Nintendo España se estableciera en nuestro país. ▸

CUATRO PILAS PARA DAR VIDA A MILES DE SUEÑOS

LA «PARTICULAR» LLEGADA DE GAME BOY A LAS TIENDAS ESPAÑOLAS

Aunque no empezó a distribuirse oficialmente en nuestro país hasta las navidades de 1990, la portátil de Nintendo ya había conquistado el corazón de muchos españoles gracias a los decomisos y algunos pícaros importadores.

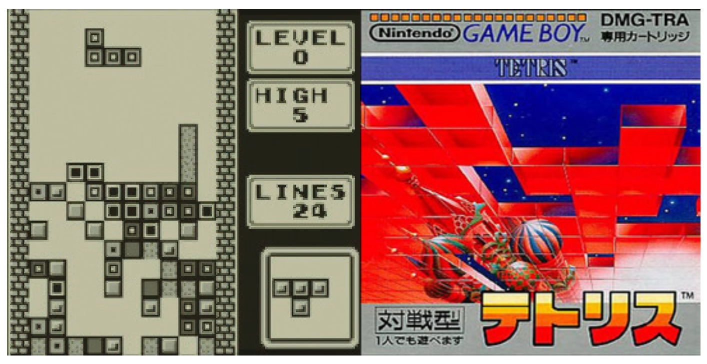
En 1989, el año del lanzamiento de Game Boy en Japón y EE.UU. la prensa especializada de nuestro país seguía enfocada en los microordenadores. Había cabeceras como *MegaOcio* que ya empezaban a darle mayor importancia a las consolas, mientras *Micromania* se limitaba a incluir algunas páginas sobre los lanzamientos de Master System y NES. Aún quedaban dos años para que *Hobby Consolas* debutara en los kioskos, por lo que solo los que compraban revistas de importación sabían de la existencia de Game Boy. Mi primer contacto con la portátil de Nintendo fue en Kilómetro Cero, una tienda de decomisos situada en plena Puerta del Sol, en Madrid. Estas tiendas solían ser el punto de venta habitual de las Game & Watch y otras maquinitas LCD de importación, y había acudido allí con mi madre para comprar unas cintas para el Betamax. Cuando ví, dentro de una vitrina, aquella extraña consola gris con pantalla incorporada, **me quedé sin palabras**. Reconocí el logo de Nintendo, pero lo que más me sorprendió fueron los cartuchos que reposaban a su lado. Su tamaño, aquellas etiquetas en japonés. La imagen de las Tortugas Ninja en una de ellas. Por supuesto, ni se me ocurrió pedirle a mi madre que me comprara aquello (por entonces mi sueño era tener un Commodore Amiga), pero unos meses más tarde volví a encontrarme con aquella extraña consola en las páginas de *Micromania*. Aparecía en la publicidad



Como en los viejos tiempos
—
Con más de 1.000 juegos en su catálogo, elegir uno resulta imposible. Así que hemos tirado por esta deliciosa e hipervitaminada versión de *Donkey Kong* lanzada en 1994.

de una tienda llamada Tele Juegos, que la ofertaba por 15.900 pesetas (unos 95 euros, sin contar la inflacción actual). «Te presentabamos lo último... La nueva moda en U.S.A. y Japón», rezaba el anuncio, en el que se describía la GB como «una auténtica consola de cartuchos recambiables en la palma de tu mano». En la parte de abajo aparecía una selección de juegos (*Tetris*, *Super Mario Land*, *Batman*, *Double Dragon*) en versión japonesa. En el número 28 de *Micromania* (septiembre de 1990), Domingo Gómez (director y fundador de la revista) se encargó de firmar una comparativa de tres páginas entre Atari Lynx y Game Boy. Al final del reportaje, Domingo Gómez dejaba patente el caótico panorama de la época: «Ninguna de las dos Hand-Helds (SIC) tiene actualmente distribución oficial en España por parte de Atari o Nintendo, pero podéis contactar con Mail Soft para los juegos relacionados con Lynx y con Tele Juegos para lo concertiente a Game-Boy (SIC)».

Al final sería SPACO, la distribuidora de NES en España, quien se haría con los derechos para vender la consola, como quedó reflejado en un anuncio, publicado unos meses más tarde , en el Nº31 de *Micromania* (Diciembre de 1990). En él aparece por fín el célebre *pack* de Game Boy, auriculares y el cartucho de *Tetris*, a un precio de 18.900 pesetas. Aun así, SPACO siguió compitiendo con Tele Games por la venta de la consola, aunque en este último caso seguía tratándose de la versión japonesa. **El catálogo inicial tardó en despegar** en nuestro país, pero por suerte podíamos encontrar los últimos lanzamientos japoneses y norteamericanos en tiendas como Centro Mail (además de los irreductibles decomisos) para alimentar nuestra portátil, gracias a que, a diferencia de lo que sucedió con NES, los cartuchos



no tenían ningún tipo de bloqueo regional.

SPACO siguió vendiendo Game Boy en España hasta julio de 1991, cuando la todopoderosa ERBE se hizo con la distribución de la portátil, multiplicando el bombardeo publicitario en las revistas y la televisión de la época. Esta jugada está **impecablemente documentada** en el tercer volumen de la *Historia de Nintendo*, escrito por Florent Gorges y editado en nuestro país por Héroes de Papel. La edición española incluye más de 60 páginas exclusivas dedicadas a la historia de NES en España, a cargo de Marçal Mora. Aunque el libro está centrado en la consola de sobremesa, en él se narra toda la historia de SPACO, incluyendo su papel como distribuidor de Game Boy. Dedica un artículo a los españoles Bit Managers, maestros en la programación para Game Boy y autores de una de las conversiones más notables jamás vistas en la portátil: Bomb Jack. Y no es chovinismo: buscad en YouTube las maravillosas melodías que compuso Alberto J. González (McAlby) para el cartucho. Posiblemente la mejor música *chiptune* que se ha creado jamás para la Game Boy.

Al igual que Bit Managers, muchos desarrolladores de la era de los microordenadores de 8 bits encontraron en Game Boy el ecosistema ideal para afrontar la **transición hacia las consolas**. Al diferencia de las máquinas de sobremesa, las características de la portátil permitían desarrollar juegos con un equipo relativamente pequeño, por lo que muchas leyendas de los 8 bits, como Jon Ritman o Mike Lamb, volvieron a demostrar su talento en cartuchos como *Monster Max* o *RoboCop*, respectivamente.

Aquellos juegos eran una absoluta maravilla, pero si dejamos al margen la nostalgia, hay que reconocer que la pantalla monocroma de la Game Boy original nos daba verdaderos quebraderos de cabeza. Agradecimos mucho el ahorro en pilas (sobre todo en comparación con Game Gear y Lynx), pero había que buscar constántemente **una fuente de luz** para poder ver algo, por no hablar de la estela que dejaban los gráficos (algo que muchos programadores utilizaron en su beneficio para economizar recursos). Nuestros ojos agradecieron bastante la aparición de la Game Boy Pocket en 1996 y la Game Boy Color en 1998, aunque seguimos sin perdonar a Nintendo que nos birlara a los occidentales de la oportunidad de disfrutar de la Game Boy Light y su pantalla retroiluminada. El catálogo de la portátil iría ganando en complejidad con el paso de los años, a pesar del enorme desafío que planteaba contar solo con dos botones. Originalmente se diseñó para juegos sencillos, pero acabó acogiendo obras monumentales, desde una conversión más que digna de *Street Fighter 2* hasta un magistral *Zelda* o un *Metal Gear Solid* que no tenía nada que envidar a la segunda aventura de Solid Snake para MSX2. Muchos tuvimos nuestra **primera experiencia** con una cámara digital gracias a la Game Boy Camera (con su encantadora impresosa térmica) y descubrimos un montón de detalles gráficos de nuestros juegos favoritos que nos habían pasado desapercibidos gracias al Super Game Boy de SNES. La máquina que Gunpei Yokoi ideó originalmente como una simple sucesora de los Game & Watch acabaría recibiendo hasta un sónar para ayudar a los pescadores japoneses a localizar su siguiente pieza. Y sobre todo, no olvidemos que Game Boy fue el hogar primigenio de un fenómeno, *Pokémon*. Pikachu y compañía fueron decisivos para Nintendo En 2001 llegó Game Boy Advance. Pero ninguna de sus sucesoras logró replicar el carisma y robustez de la original. Y ahí la tenemos: 30 años después, funciona como el primer día. ■

"GAME BOY FUE EL PRIMER HOGAR DEL FENÓMENO POKÉMON"

Anuncios de la época






正勝吾勝



JOYAS OLVIDADAS

SAMURAI SHODOWN
ESPÍRITU COMBATIVO

"LA HISTORIA Y LA FANTASÍA SE FUNDEN EN ESTE CLÁSICO DE SNK"

ORIGINAL DE ARCADE

POR **JAVIER**BELLO

Japón, 1788, la tierra del Sol Naciente se aproxima al final del Siglo XVIII decidida a mantenerse recluida del mundo. El periodo conocido como **Sakoku** se vio marcado por este aislamiento impuesto por el shogunato y por el resurgimiento de uno de los males del pasado. **Shiro Amakusa**. Quien fuera un mártir por la cristiandad, pactó con un demonio conocido como Ambrosia instantes antes de ser ejecutado para poder vengarse de sus enemigos. Siglo y medio después, Amakusa **resucitó** y su malévolo espíritu sacudió todo el globo.

Pronto, la influencia del mal se extendió a pasos agigantados, provocando que **diferentes guerreros de todo el mundo** partieran en busca del origen de esta corrupción. De esta manera, llegaron a las costas niponas espadachines y luchadores de lo más diverso, que no tardarían en enfrentarse a los samuráis de la nación. Todos ellos se abrieron paso en pos de Amakusa, antes de que el villano pudiera llevar a cabo un ritual que le permitiría invocar a su infernal patrón en nuestro mundo.

Con esta premisa arrancaba *Samurai Shodown* en 1993, una trama que mezclaba un convulso periodo histórico en Japón con elementos de fantasía y detalles anacrónicos. Una fórmula que sirvió para **distinguirlo de la creciente legión de clones** de los primeros éxitos del género de la lucha, destacando por su calidad técnica y sus originales mecánicas.

SNK ya había hecho sus pinitos con otros títulos. Comenzó su carrera en el género con *Fatal Fury* (1991), plantando batalla al *Street Fighter II* de Capcom sin demasiado éxito. Su secuela, *Fatal Fury 2* (1992), tendría algo más de impacto pero **siguió sin desbancar al padre del género**. Un año más tarde lo volverían a intentar con una nueva IP: *Art of Fighting* (1993), que conseguiría destacar por sus espectaculares gráficos, el tamaño de sus *sprites* y el innovador zoom dinámico, que alejaba o acercaba el plano según la distancia entre los luchadores.

Ninguno de estos tres juegos, a pesar de acumular no pocos seguidores, consiguió la popularidad de su rival. Así pues, en SNK se reunió a **un nuevo equipo** que pasaría a ser conocido como *Samurai Gumi*, con el objetivo de crear un arcade de éxito. Al frente del grupo estaba Yashushi Adachi, el futuro progenitor de *Samurai Shodown*. Al principio, el juego **estaba siendo diseñado como un *beat 'em up*** donde podíamos encarnar a diferentes monstruos. No obstante, Adachi se dio cuenta de que el foco de atención estaba puesto sobre títulos como *Street Fighter* y *Mortal Kombat*, cuyo plantel estaba formado por artistas marciales de todo tipo. Entonces se le ocurrió una idea: **crear un juego donde los luchadores estuvieran armados**. Desechando el *beat 'em up* en el que estaban trabajando, rehízo de cero la propuesta para idear un título en el que espadachines de todo el mundo se batieran en duelo.

EL JUEGO QUE PUSO A SNK **EN EL MAPA**

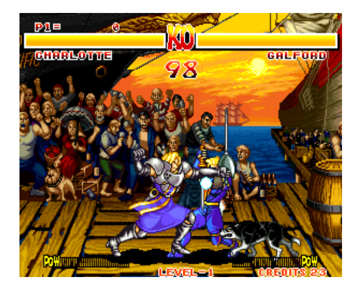
Samurai Shodown fue el primer gran éxito de la desarrolladora, poniéndose a la altura de los titanes del género de la lucha, convirtiéndolo en referente e inspiración de futuras franquicias.

Con el nuevo proyecto entre manos, el equipo se puso a trabajar para darle forma a las mecánicas del combate armado y que impacto tendría en la pelea. Una de las primeras cosas que buscaron implementar fue ilustrar **el horror de la lucha con armas**. No es lo mismo que te peguen un bofetón a que te rajen de arriba a abajo con una espada. Así, Adachi introdujo la opción de propinar golpes terribles con las armas, que **podían sustraer la mitad de la barra de vida** del adversario si impactaban. Esto se ejecutaba pulsando los dos botones de ataque a la vez, resultando en un tajo más pesado y lento. De esta manera, había que **luchar de forma estratégica** para tratar de colar un buen golpe y estar atengo a la respuesta del rival, combinando la fórmula con las ya habituales técnicas especiales de cada personaje.

Esta mecánica se convertiría en uno de los elementos favoritos del público cuando presentaron el juego en los arcades, a pesar de que **estuvo a punto de quedarse en el tintero**. Los directivos de SNK no estaban convencidos con esta idea y le pidieron a Adachi que la eliminara. No obstante, el diseñador decidió hacer oídos sordos e incluirla igualmente, porque ayudaba a mantener la tensión durante toda la pelea.

Imágenes del juego









Gore descafeinado

—

Yashushi Adachi también tomo inspiración de *Mortal Kombat*. La tremenda popularidad del título de Midway se debió en gran parte a sus sangrientos combates y los famosos *fatalities*. Aunque *Samurai Shodown* nunca llegó a los extremos que se veían en dicho juego, sí que incluyó ingentes salpicadoras de sangre cada vez que cortábamos al rival, en especial cuando les derrotábamos, y añadiendo **la posibilidad de partirlo en dos** algunas veces. Este último detalle solo estaría presente en la recreativa y el *port* de Neo Geo.

Otra novedad fue la introducción de **una barra de poder** a los pies de la pantalla, que se va llenando conforme recibimos daño. Una vez cargada, potencia la fuerza de nuestros golpes durante un breve periodo de tiempo, pudiendo darle la vuelta a la contienda. Esta idea nació durante la fase de investigación, donde el equipo jugaba a *Street Fighter II* para familiarizarse con el género. Adachi solía perder a menudo contra el diseñador de escenarios, Tomoki Fukui, hasta tal punto que un día grito de frustración: ***ilkari gauge!***, que se traduciría como barra de furia, representando esa rabia que se siente cuando vas perdiendo. O al menos, así lo explica Adachi.

No fue la única innovación jugable. Si ambos luchadores atacaban a la vez, sus armas chocaban a mitad del golpe y se iniciaba una confrontación de fuerza machacando el botón de ataque. El ganador **desarmaba al oponente**, consiguiendo una ventaja mientras éste no recuperara su arma. El otro aspecto novedoso era un personaje que pasaba corriendo por el fondo del escenario y **nos arrojaba cosas** como comida que recuperaba nuestra salud, bombas que nos hacían daño o monedas que nos daban puntos. Era un curioso añadido que podía salvarnos en un apuro.

En cualquier caso, *Samurai Shodown* no solo triunfó por sus mecánicas, sino por también por **su pulido apartado técnico**. En su época, fue probablemente el título con mejor calidad gráfica del panorama del género, contando además con el escalado de personajes que había introducido *Art of Fighting* con su zoom dinámico. Los escenarios diseñados por Tomoki Fukui estaban cargados de detalle y animaciones, especialmente los de Galford y Nakoruru. Como guinda para su presentación, los temas de la **banda sonora** fueron compuestos basándose en la **música tradicional japonesa**, haciendo uso de instrumentos como el koto, el shamisen o el taiko. En su día, los integrantes del *Samurai Gumi* no repararon en si este estilo musical funcionaría en costas occidentales, pero, afortunadamente, resultó que sí. Al fin y al cabo, la estética —tanto visual como sonora— estaba basada en el Japón feudal histórico, con alguna que otra licencia, añadiendo al molde elementos fantásticos como demonios y personajes provenientes del extranjero para darle algo de variedad.



"UN PLANTEL VARIOPINTO"

—

Con doce luchadores a nuestra disposición, el plantel de personajes era bastante pinturesco. Teníamos samurais y ninjas como Haomaru o Galford, pero también monstruos como Earthquake y Genan, pasando por luchadores exóticos como Tam Tam y Kioshiro, **además de figuras históricas** como Jubei Yagyu o Hanzo Hatori.

El resultado final de los esfuerzos del *Samurai Gumi* fue más que satisfactorio. En su año de lanzamiento, sería **coronado como mejor juego de lucha**, galardón que repetiría en 1994 junto con el de mejor juego del año. Como dijeron los críticos de su tiempo, *Samurai Shodown* fue **el juego que puso a SNK en el mapa**, posicionándose como uno de los pesos pesados del género de la lucha.

Con el éxito del título en los arcades, los ***ports*** para consola no se hicieron esperar, siendo el primero el dedicado a la máquina de SNK: la Neo Geo. Dado que contaba con el mismo potencial técnico que la recreativa, llegó a los hogares un mes después del lanzamiento del juego en los arcades, y a pesar del prohibitivo precio de la plataforma y sus cartuchos, **sería el título más vendido de la consola**, mérito que aún ostenta a día de hoy.

Por otro lado, el resto de *ports*, aunque notables, **distaban mucho de la calidad del original**. Las versiones de Super Nintendo y Mega Drive carecían del escalado de personajes, la máquina de Nintendo censuraba la sangre y el *gore*, y la de Sega perdía uno de los 12 personajes del plantel.

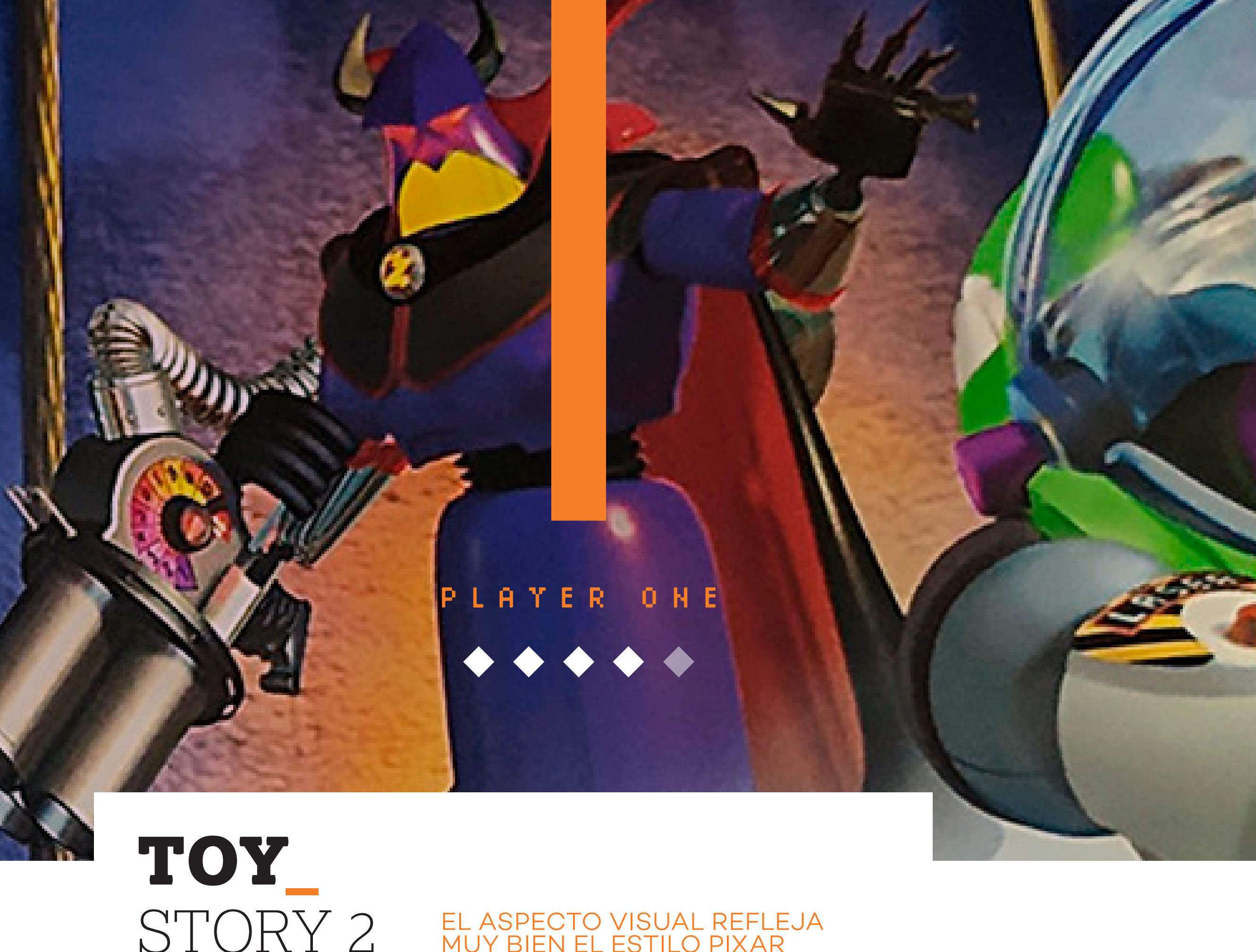
"A NIVEL TÉCNICO FUE DE LOS MEJORES TÍTULOS DE SU ÉPOCA"

Curiosamente, los *ports* en portátiles serían **bastante buenos** a pesar de sus limitaciones técnicas, en especial el de Game Boy, que contaba además con tres personajes secretos.

En resumidas cuentas, *Samurai Shodown* fue un tremendo éxito y propicio **una buena cantidad de secuelas**. En cada una de ellas el plantel fue cambiando en base a la popularidad de los personajes, descartando a los menos usados conforme se sucedían las entregas y añadiendo nuevos rostros. Lo típico del género.

Como curiosidad final, tal vez os estéis preguntando si *Shodown* fue una errata por parte del equipo a la hora de nombrar el juego. Pues no fue así. **El título original en Japón es *Samurai Spirits***, pero cuando lo estaban localizando en Estados Unidos, les comentaron que el público estadounidense no terminaría de entender de que iba el juego con ese título. Así pues, les propusieron *Showdown* —enfrentamiento en inglés— y para darle un extra de distinción lo acortaron a *Shodown*, como referencia a la miniserie *Shogun* que había sido muy popular por aquel entonces.

Samurai Shodown es un juego de lucha que todavía **se mantiene sólido a día de hoy**. Fue un hito de su tiempo que sirvió de inspiración para otras muchas obras y el responsable de que SNK se consagrara como uno de los referentes del género de la lucha. Con el *remake* que está por llegar, no hay mejor momento para revisitarlo. ■



TOY_ STORY 2

EL ASPECTO VISUAL REFLEJA MUY BIEN EL ESTILO PIXAR

ORIGINAL DE PLAYSTATION

Aunque parezca imposible, crecer sin una Nintendo 64 fue la realidad para mucha gente de mi generación que ahora ronda los 30. En mi caso, la PlayStation original fue la consola que predominaba en el círculo de amigos y es la que quise que mis padres me regalaran una navidad. A pesar de que no tenía ni idea de qué era una *memory card*, jugaba una y otra vez al juego que acompañaba la edición que me obsequiaron, un *Harry Potter y la Piedra filosofal* que ha envejecido fatal, pero la mayor parte del tiempo la pasé al principio **probando las demos que regalaban en algunas revistas**.

Una de esas demos que no paraba de jugar fue la del **primer nivel de *Toy Story 2***. Hoy en día estamos más que acostumbrados a que los títulos que acompañan el lanzamiento de una película no suelen tener la calidad deseada (mayormente porque **el desarrollo de un videojuego suele requerir más tiempo que la fase de marketing de una película**), pero este no fue ese caso. Si algo nos enseña el resultado final de *Toy Story 2* es que es posible hacer videojuegos de largometrajes que sean muy buenos, sin que eso signifique que el título en sí sea perfecto. Precisamente como producto de marketing que promociona la película y como juguete para niños, lo clava en todo momento.

Como videojuego, *Toy Story 2* se trata de un título que explota uno de los géneros que estaban más de moda en la época: **la exploración y recolección de coleccionables**. Buzz debe aventurarse por los distintos entornos a base de saltar sobre plataformas, luchar contra jefes, desbloquear poderes y recoger fichas de Pizza Hut para poder continuar al siguiente nivel. Estas fichas, ahora con una mente más adulta, **están claramente basadas en las estrellas de *Super Mario 64***. Este juego no se puede comparar en términos de calidad con la aventura del fontanero, pero sin yo saberlo sería lo más parecido que podía encontrar en ese momento en la consola de Sony.

Y como producto que promociona el largometraje, **el aspecto visual es tremendamente bueno para la época**. Representa de forma muy fiel el estilo de arte de la película de Pixar y recrea escenarios que se pudieron haber visto previamente en el cine. Esto para un niño como yo era mucho más de lo que podía pedir en un videojuego.

Las habilidades de Buzz son exactamente lo que uno cabría espe-

IMAGEN: TRAVELLER'S TALES

rar del astronauta de juguete después de haberlo visto en acción por otros medios. Desde luego, a mí no me importó en absoluto que el puntero láser hiciera daño de verdad a los otros juguetes, en contradicción a lo visto en pantalla grande. De alguna forma se tendría que enfrentar a los variopintos enemigos que poblaban cada nivel, ¿no?

Como ya he dicho, *Toy Story 2* es el clásico título de exploración en el que el jugador maneja a un personaje que debe obtener distintos objetos en cada nivel. Para este caso concreto, **cada escenario esconde cinco fichas de Pizza Planet** y las distintas formas de obtenerlas en realidad muestran una cohesión, ya que son más o menos los mismos métodos en cada nivel:

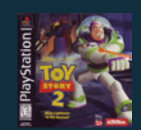
- **Recolectar** 50 monedas y dárselas a Ham.
- **Encontrar** 5 personajes específicos y dárselo a quien los está buscando.
- **Derrotar** al jefe de cada nivel.
- **Ganar** un reto a contrarreloj.
- **Hallar** la ficha escondida detrás de un reto de plataformas.

"DISEÑADO PARA HACERTE SENTIR COMO UN JUGUETE"

Pese a que suene repetitivo hacer los mismos retos en cada nivel, los escenarios están diseñados con el objetivo de hacerte sentir como una figura de acción. Todo es enorme, por lo que la habilidad de Buzz de saltar y hacer un doble salto al sacar las alas es tremendamente fundamental para conseguir llegar a todos los sitios. De nuevo, no tiene la versatilidad de saltos del fontanero de Nintendo, pero al menos **todo está diseñado para que seamos capaces de llegar** si se encuentran los puntos de salto idóneos.

La casa de Andy, el primer nivel en el que Buzz Lightyear debe saltar y disparar su láser, se convierte en un patio de recreo para explorar con muchos secretos por descubrir. La experiencia de ir saltando por cajones de armarios y subir por una estantería para luego tirarse en tirolina hasta la cuna de Molly es tremendamente divertida. ■

FICHA TÉCNICA



Título original:
Toy Story 2
Desarrolla
Traveller's Tales
Distribuidora
Activision
Disney Interactive
Director
Jon Burton
Productor
Peter Wyse
Programador
Jon Burton
Guión
Peter Wyse
Renee Johnson
Compositor:
Andy Blythe
Marten Joustra
Plataforma
PlayStation
Lanzamiento
4 de febrero 2000

El resto de ese primer nivel demuestra que los escenarios siempre son más grandes de lo que uno podría anticipar en un principio. En este primer escenario, además del dormitorio de Andy, ya estaba disponible para explorar el garaje, el salón, la cocina y el desván. Cada una de estas estancias está perfectamente diseñada para ofrecer un reto de plataformas que hay que superar para conseguir objetivos. Y así, **este esquema se repite en todos los niveles**.

Sí que es verdad que hay ocasiones en las que la verticalidad de las estructuras que hay que escalar juega en contra del jugador. Hay veces que **cuesta medir bien los saltos y la penalización siempre va a ser volver a empezar desde el suelo**. No obstante, también es verdad que los desarrolladores implementaron formas de desbloquear recorridos para subir de forma más rápida a las plataformas más altas, unos cuantos años antes que *Dark Souls* (sí, nadie me va a poder evitar comparar *Toy Story 2* con *Dark Souls*).

En otras ocasiones, la principal restricción para llegar a la ficha de Pizza Planet del nivel se trata de una caja que contiene un accesorio para Buzz. El señor Patata es el dueño de estos accesorios y solo deja usarlos si el jugador encuentra una de las piezas que le faltan (oreja, ojo, boca…). Esto sirve para que no siempre sea posible conseguir las cinco fichas de cada nivel del tirón, sino que **en ciertos puntos haya que revisitar entornos ya conocidos**.

Además, estos accesorios mejoran momentáneamente la jugabilidad: La esfera sirve para proteger a Buzz y que pueda caminar por suelo tóxico, las botas cohete sirven para poder superar ciertos retos contrarreloj a toda velocidad, el lanzadiscos es más efectivo para derrotar a algunos enemigos, las botas antigravedad abren caminos verticales y el gancho es un gancho y funciona como tal. Eso sí, las partes en las que hay que utilizar estos objetos están perfectamente definidas y no sirven para abrir caminos donde no toque.

¡BUZZ LIGHTYEAR AL RESCATE!

RECOLECTA FICHAS PARA SALVAR A WOODY

Por alguna razón que no se llega a explicar, en este juego Buzz debe recoger fichas de Pizza Planet para llegar a rescatar a Woody como en la película. Eso sí, llegar a estas fichas es bastante divertido para ser un juego basado en una película.



Sobre la historia que plasma este título… mejor no darle muchas vueltas. Es un juego para niños y punto. De lo contrario, ¿por qué el equipo de juguetes que quiere rescatar a Woody tanto como Buzz le impide progresar hasta el siguiente nivel vendiéndole fichas o bloqueándole el camino con favores? ¿Y para qué diantres se necesitan las fichas si, en teoría, nada le impide a Buzz hacer la travesía hasta el nivel final? No es como si las fichas fueran llaves o sirvieran como moneda. Simplemente hay niveles que requieren tener cierto número de fichas para poder acceder a ellos. De nuevo, **es un título para niños de finales de los 90, principios de los 00) y no hay que darle más vueltas al asunto**.

Y esto no tiene nada que ver con nada, pero me parece muy gracioso que cuando Buzz recoge una ficha y

el jugador elige salir del nivel, la acción que realiza el astronauta de juguete es siempre la misma: «¡Hasta el infinito y más allá!» **Y sale disparado hacia el cielo aunque haya un techo sobre el que darse de bruces**. De pequeño siempre pensé que era extraño... pero si a Buzz, no le importa, a mí tampoco.

En materia de gráficos, *Toy Story 2* es de lo mejor que salió en la época de PlayStation. Las animaciones, los colores, los modelos de los personajes... todo refleja perfectamente el divertido mundo de la película. Es bastante asombroso lo lejos que ha llegado la industria del videojuego ahora que podemos comparar al Buzz que aparece en *Kingdom Hearts III* con el de este juego (y que conste que pienso que *KHIII* hace homenaje a este juego con algunos de los movimientos del guardián espacial).

Recuerdo que, en mi juventud, **los retos verticales de este título suponían una muralla infranqueable**. Pero ahora que soy un adulto con bastante más habilidad y experiencia en juegos similares, he conseguido pasármelo al 100% en unas cinco horas. Desde luego, lo recordaba mucho más difícil de lo que en verdad es y eso dice mucho del enfoque que tiene para los más pequeños de la casa. De todas formas, no es necesario obtener todas las fichas para ver el final, así que es totalmente accesible para la chavalada de hoy en día también.

Toy Story 2 está tan bien hecho que cuesta creer que Traveller's Tales, el estudio que se encargó de desarrollarlo, luego hiciera el infame *Crash Bandicoot 4* para PlayStation 2. ■

"TODO REFLEJA EL DIVERTIDO MUNDO DE LA PELÍCULA"

Imágenes del juego



La cumbre de los gráficos para PlayStation

—

Toy Story 2 es claramente uno de los mejores juegos de PlayStation a nivel visual. Llegó a representar de forma bastante fidedigna el mundo de la película animada.



En *Toy Story 2* existe **un modo de disparos en primera persona** que sirve para apuntar mejor a enemigos y cerrojos. ¡A veces incluso aparece la cara de Buzz reflejada en el casco!



Los minijefes siempre obsequiarán con una ficha de Pizza Planet al derrotarlos en cada nivel. La mayoría son bastante fáciles de vencer.



Rex, maestro videojueguil, da pistas sobre cómo obtener las fichas de Pizza Planet en cada nivel. Escúchalo bien si quieres tener claro cómo hay que proceder.


ROTATE
ROTATE
ONE
MORE
TIME
HOW
TO
PLAY
HIGH SCORE
557654
ROUND
CREDITS 0
1266



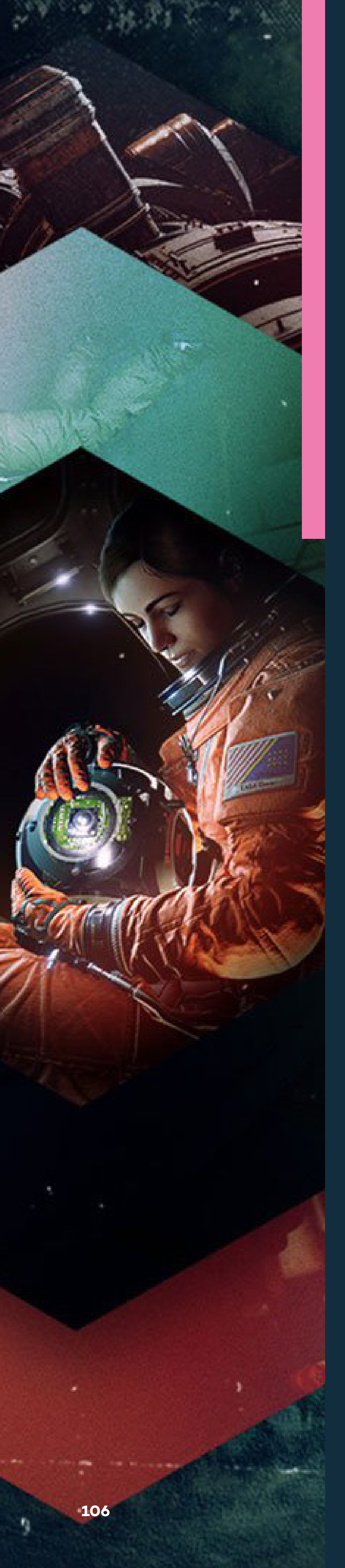
LEYENDAS ARCADE

TETRIS

POR **JAVIER**BELLO

Quien le iba a decir a Alekséi Pázhitnov lo que desencadenaría su pasión por los puzles. *Tetris* nació para poner a prueba el hardware de las computadoras con las que trabajaba el ingeniero ruso. Para ello, **creó líneas de tetrominós**, figuras geométricas compuestas por 4 cuadrados y 7 posibles combinaciones. Tras implementar una mecánica de eliminación de líneas, se dio cuenta de que tenía potencial como juego, y **se volvió tan adicto a él** que terminó por implementar un sistema de puntuación.
Por aquel entonces, el creador y sus compañeros tenían la intención de desarrollar juegos para PC y venderlos en un sistema conocido como Computer Fanfare. Pero dado que la Unión Soviética tenía restringida la venta de productos privados, **terminaron ofreciéndolo gratis**. *Tetris* obtendría su nombre al combinar el prefijo del latín *tetra* y del deporte favorito de Pázhitnov, el tenis.

En 1986, *Tetris* llamaría la atención de la compañía húngara Andromeda Software, que un año más tarde se haría con los derechos para publicarlo, a pesar de que Pázhitnov se los había cedido al movimiento de la Perestroika durante 10 años. El *boom* de popularidad de *Tetris* llegaría cuando **fue descubierto por Henk Rogers** durante el Computer Electronics Show de 1988. Tras conseguir los derechos de *copyright* de mano del gobierno soviético, procedió a portarlo a todos los sistemas posibles, convirtiendo el juego en un fenómeno que pronto estuvo presente en los arcades y hogares de todo el mundo.
En 1996, Henk Rogers y Alekséi Pázhitnov **fundarían The Tetris Company**, permitiendo que su creador por fin sacara beneficio de su obra, además de establecer la ***Tetris guideline***, una serie de pautas que diferenciaban al original de la multitud de clones que surgieron.



PS4 · PC

OBSERVATION

POR **JUANC.**SALOZ



UN GRITO **EN EL ESPACIO**

Si Stanley Kubrick hubiera creado un videojuego, se parecería muchísimo a *Observation*. El título de No Code es un maravilloso *thriller* espacial que mezcla grandes referentes fílmicos y juega con el punto de vista de forma magistral.

El videojuego puede ser muchas cosas: desde un simulador de vida en el que poder refugiarse hasta **una historia digna del mejor *bestseller***. Puede ser el lugar idóneo para que un autor saque a relucir su obra o un producto comercial que aúne a millones de jugadores tras las pantallas. Resulta inútil buscar una definición clara de lo que es un videojuego, pero teniendo en cuenta todo lo que puede aportar, se ha convertido en el lugar idóneo para realizar **una obra de arte «completa».**

Cuando apareció el cine, pronto surgieron autores que se dieron cuenta de la maravilla que captar imágenes en movimiento suponía. Arte, música, fotografía, danza, arquitectura... todo tenía cabida en la pantalla. Durante años, parecía que el cúlmen artístico había llegado con el séptimo arte. Pero cuando surgió el videojuego, apareció un factor añadido que permitía dar un paso más en esa escala ya de por sí impresionante: **el punto de vista.**

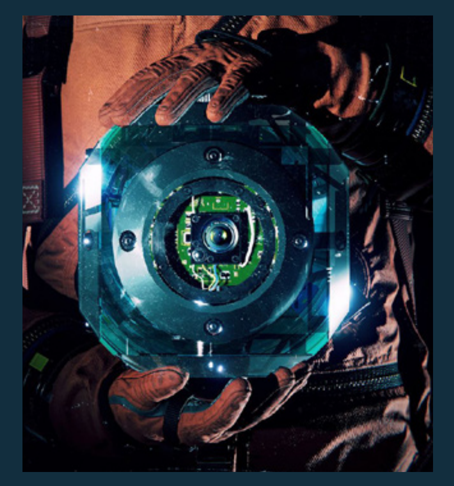
En el lenguaje fílmico, el punto de vista se lleva dejando en pantalla al protagonista y viendo la acción desde sus ojos. Pero en el videojuego **nos metemos literalmente en su piel**, y eso nos permite llevar a cabo obras tan originales como *Observation*.

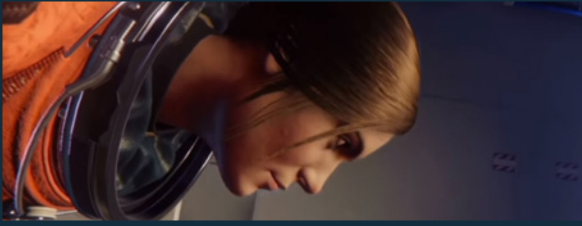
EN LA PIEL DE HAL

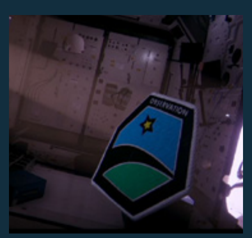
Cuando el estudio No Code anunció el nuevo juego que tenía entre manos —después de deleitar a un público más de nicho con su no menos interesante *Stories Untold*—, la premisa que utilizaron sonaba tan marciana como atrayente: «una especie de ***2001: Una odisea en el espacio* desde el punto de vista de HAL 9000**».

Quien esté familiarizado con la película de Stanley Kubrick sabrá que este reto es prácticamente imposible de cumplir. El momento cumbre del filme —además de su vertiginoso final— es cuando esta Inteligencia Artificial decide atentar en contra de los tripulantes al considerarlos como «**mecanismos fallidos**». La frialdad de su psicología —si es que se le puede decir así a lo que piensa una máquina— provoca que no empaticemos en ningún momento con su parecer. Pero en No Code tenían claro que podían darle la vuelta al mito y llevarnos a entender lo que pasa por la ¿cabeza? de HAL (S.A.M. en este caso) en el momento cumbre de *2001*. ▸

Imágenes del juego







Los primeros pasos de *Observation* no nos dejan tiempo para titubear. **Somos la máquina que controla a la nave y tenemos una misión que cumplir.** Después de un incidente del que no somos testigos, solo nos acompaña la Dra. Emma Fisher, una astronauta que bebe claramente de Ryan Stone en Gravity y Ellen Ripley en Alien. No sabemos lo que ha ocurrido con el resto, pero tenemos que arreglar la nave antes de que sea demasiado tarde para Fisher. Con el poder de la omnisciencia que nos ha sido otorgado, formamos equipo junto a la científica en busca de arreglar el desaguisado y que todo continúe estando en orden. Pero este solo es el principio de **un *thriller* en el que todo puede ocurrir.**

"UN RETO IMPOSIBLE SUPERADO CON ABSOLUTA ELEGANCIA"

MÁS ALLÁ DEL PUNTO DE VISTA

Una vez se han establecido las mecánicas del juego, que a pesar de su hiperrealismo resultan algo toscas, es el momento de jugar. Crisis tras crisis, nuestro poder como IA se pondrá a prueba en toda clase de problemas contra los que deberemos actuar con celeridad. Tendremos algunos momentos para la pausa y la exploración, pero *Observation* es **una obra cerrada y dinámica**, así que apenas sirven para coger aire antes de enfrentarnos a un nuevo momento de tensión absoluta.

Aunque interesantes, sobre todo por los paralelismo establecidos con *Gravity* o *Interestellar*, los primeros minutos del videojuego tan solo sirven para que tomemos conciencia de qué somos. Una vez comienza a tomar ritmo, el juego se convierte en algo mucho más interesante. Gracias a una presencia saturnina que nos deja claro que **hay algo oculto detrás de la supuesta armonía espacial**, nos damos cuenta de que iremos más allá en nuestra mentalidad artificial. Como HAL, tendremos oportunidad de cuestionar nuestros actos y los de quienes nos rodean. Estaremos programados, pero solo hasta la interesante frontera en la que se pide actuar al jugador de detrás de la pantalla.

El videojuego intenta ir un paso más allá en todos los ámbitos, ofreciéndonos espacio para que seamos nosotros quienes tomemos las decisiones más arriesgadas y **llevando la tensión de los tradicionales *thrillers* espaciales a un punto superior**. El logro de este título de No Code no es solo jugar con un punto de vista tan original. Además de esta ya de por sí arriesgada decisión, *Observation* presenta una historia al nivel del *sci-fi* al que hace referencia. Una trama que te atrapa desde principio a fin, en la que nada es lo que parece y donde hay espacio para las sorpresas más inesperadas.

Quizás, su mayor problema es que actúa más como *walking simulator* que como videojuego tradicional. Por más que aparezcan puzles puntuales y tengamos alguna que otra oportunidad para explorar el entorno, son simples anécdotas sin gran trascendencia en lo que ocurre. Pero, al igual que *What Remains of Edith Finch?* o *Journey*, *Observation* se recordará como un título indie capaz de hacer evolucionar a una industria a la que **todavía le queda mucho por aprovechar su carácter de arte completo.** ■





PC

YUPPIE PSYCHO

POR **JUANCARLOS**SALOZ

PESADILLAS **DE TRAJE Y CORBATA**

Nada nos provoca más temor que comenzar en un nuevo trabajo. La presión es aún mayor si somos de clase social baja y estamos en la mayor empresa del mundo. Y si nuestra misión es acabar con una bruja, ya os podéis imaginar.

Cuando David Lynch y Mark Frost compusieron Twin Peaks a principios de los noventa, el mundo se postró a sus pies. Nadie entendía muy bien qué es lo que estaban viendo en unas pantallas que hasta entonces solo emitían capítulos autoconclusivos de historias sencillas. Pero el misterio detrás de Laura Palmer era tan atractivo que no había nadie que no cayera en la tentación de seguir viendo la serie. Por primera vez en muchos años, **Lynch tenía la libertad suficiente para jugar con sus armas creativas a voluntad**, pudiendo así presentar a personajes tan estrambóticos como Lady Leño y sabiendo a la perfección que lo importante es el camino, no la conclusión. Por ello, cuando ABC le obligó a revelar el asesino de Laura Palmer, la serie cayó en picado. No le habían dejado hacerlo a su forma, algo de lo que se redimiría décadas después con la tercera temporada.

La huella de Twin Peaks se ha hecho evidente a lo largo de los años. Miles de ficciones, desde series hasta libros pasando por videojuegos, han bebido directamente de sus ideas. En este último campo destacan obras tan dispares como *Fahrenheit* o *Rusty Lake*, pero acaba de aterrizar **un título que funciona aún mejor como sucesor espiritual de su obra.**

Yuppie Psycho, creado por el estudio hispano-francés Baroque Decay (que ya publicó el no menos interesante *El Conde Lucanor*), traslada la base del espíritu lynchiano a una oficina de diez plantas. En ella nos encontramos a **personajes que poco o nada tienen que envidiar a El Hombre de otro lugar o al Doctor Lawrence Jacoby, como la extrañísima Sosa o el trepa Hugo**. A su vez, la trama del juego suma dosis de surrealismo a una crítica mordaz sobre las grandes multinacionales que no deja indiferente a cualquiera que haya trabajado en una empresa.

Todo comienza cuando nos ponemos en la piel de Brian Pasternack, un joven de la clase más baja de una sociedad basada en el libre capitalismo. Para su sorpresa, Brian ha recibido una misteriosa carta de la empresa más grande del mundo. Algo han visto en él para querer contratarlo, así que se pone sus mejores galas y asiste al imponente edificio en el que se llevará a cabo su entrevista de acceso. Sin embargo, en lugar de asistir a alguna de las plantas bajas donde se encuentran los trabajadores más mediocres, **lo convocan directamente en la décima y última planta.** Es aquí donde, un pacto con el dia-



SÁLVESE QUIEN PUEDA

A pesar de sus múltiples virtudes, el sistema de guardado del juego provoca una enorme insatisfacción por parte del jugador. No solo es un sistema complejo, sino que también es limitado y **provoca que tengas que repetir una y otra vez la misma escena.** Algo completamente ilógico en un videojuego centrado en el *point and click*.

blo mediante, da inicio uno de los *survival horror* más extraños, divertidos y extremadamente originales de los últimos años.

En la compañía donde ¿comienza a trabajar? Brian puede ocurrir de todo: desde rituales satánicos con orgías incluidas hasta la aparición de robots/bruja que te brindan una misión imposible. **El surrealismo ha tomado la empresa como si de un cuadro de Dalí se tratase**, pero no por ello deja de ser una oficina menos costumbrista. El gran mérito de *Yuppie Psycho* es mezclar el situacionismo habitual de una empresa con el terror más *gore* y satánico. En una pantalla puedes estar arreglando una máquina de café y, en la siguiente, enfrentarte a una araña gigantesca con muy malas pulgas.

Conseguir una mezcla digna entre trama y surrealismo, como ni siquiera consiguió Lynch con su *Twin Peaks*, es una tarea harto imposible. No obstante, lo que han hecho en Baroque Decay con *Yuppie Psycho* es una genialidad única. El estudio consigue que interese de igual forma los momentos en los que tenemos que hacer papeleo como los que nos enfrentamos a un gran monstruo. En ningún momento brilla más que en otro, sino que todo se conforma como **una obra sin fisuras en la que cada detalle cuenta.**

Un ejemplo de la originalidad de su dinámica se encuentra en los jefes finales a los que nos enfrentamos. Lejos de ser monstruos como en un *survival horror* clásico, son jefes de departamento o empleados de recursos humanos. Básicamente, son los enemigos con los que nos vemos las caras en nuestro día a día, pero llevados a su máximo exponente.

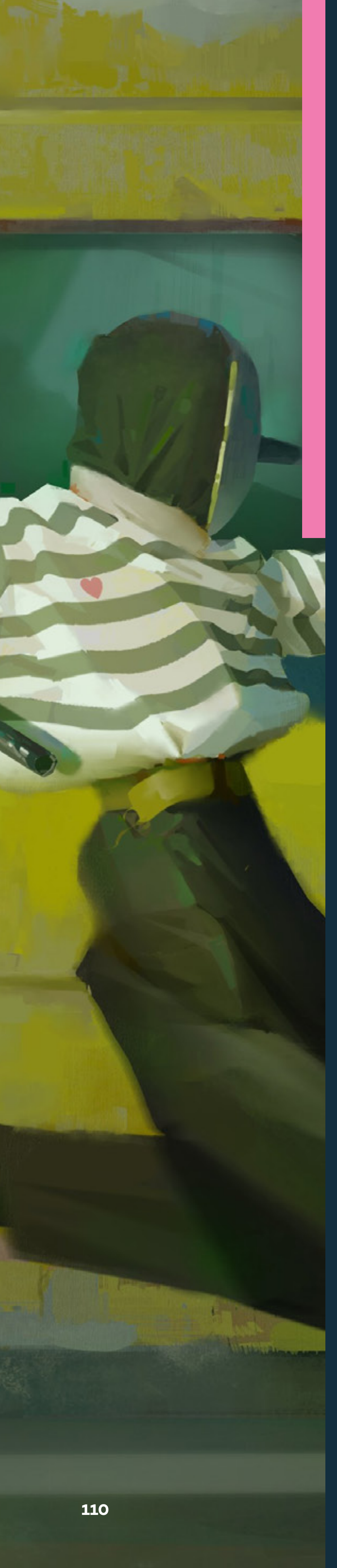
"UNA OBRA DE ARTE QUE CONTINÚA EL LEGADO DE UNDERTALE"

A fin de cuentas, ¿qué nos provoca más temor en le edad adulta, los monstruos o **un ERE en el que probablemente acabes en la calle?** *Yuppie Psycho* nos enfrenta a unos miedos muy superiores a los de *Resident Evil* u *Outlast*. A la cara que pondrán tus compañeros si la cagas.

Todo ocurre en un interminable largo día de oficina (prácticamente en tiempo real) y desde la mayor crueldad capitalista, también desde nuestro punto de vista. Brian no es alguien empático que decida ayudar a los suyos a toda costa. Desde el primer momento nos damos cuenta de que, a pesar de nuestras limitaciones, queremos subir lo más alto posible al venir desde las ruinas. Pero para llegar a la tan ansiada décima planta, primero deberemos superar las otras nueve: todas distintas y sin ningún rastro de que aquello sea una oficina convencional.

Sin duda, la sátira que lleva a cabo *Yuppie Psycho* de las empresas es el valor más interesante de este videojuego. **No se queda en la sencillez de ambientar una historia terrorífico-humorística en una oficina,** sino que utiliza cada detalle para lanzarlo contra el jugador/empleado. Los mensajes motivacionales de Mr. Wonderful se convierten en cuchillos que se clavan en la espalda de alguien que sabe a la perfección lo que hay más allá de las metáforas del juego. Y las estadísticas que solo golpean en el último mono de las oficinas se transforman en monstruos que saben a la perfección para quién están trabajando: el mismísimo diablo.

Yuppie Psycho, en definitiva, es un título para desahogarte después de una mala jornada laboral. **Una cerveza de después con mucho de desahogo y algo de frustración.** Una aventura interesantísima en un entorno tan surrealista como una oficina. Una obra de arte que continúa el legado marcado por *Undertale* y que solo el cariño y la dedicación de un estudio *indie* puede llevar a cabo. ■



PC

PANDEMIC **EXPRESS**

POR **MARC** ARAGÓN

SÁLVESE **QUIEN PUEDA**

Los juegos de zombies ya está muy vistos, pero pocos ha habido en los que la horda estuviera formada enteramente por jugadores. Pandemic Express propone un interesante cambio de perspectiva.

Las modas dictan los mercados. Por mucho que nos pese (al menos a mí me pesa) la originalidad y la inventiva se ve coartada muchas veces por las tendencias y lo que algunas personas con estudios de empresariales creen que va a venderse mejor o peor. Así, cuando una empresa da con una idea capaz de hechizar al público, empiezan a aparecer clones que intentan replicarla. Evidentemente, ninguna copia tendrá nunca tanto éxito como el original. Para conseguir algo de relevancia, hay que adoptar esa idea, transformarla y hacerla tuya. Darle una forma diferente y una personalidad única.

Pandemic Express une dos de estas modas. Por un lado, los ***Battle Royale***, que ahora mismo se encuentran en la cresta de su ola, y por otro los **zombies**, algo más manidos. Al sumar las dos ideas, el 'tú contra todos' se convierte en un 'sálvese quien pueda' frenético. A grandes rasgos, la partida comienza con todos los jugadores en un mismo punto del mapa, encerrados en una enorme jaula. Uno de ellos, escogido al azar, es infectado y transformado en zombie, y su papel, desde ese momento, será el perseguir y transformar (mediante ataques) al resto de jugadores humanos.

Quizá no partamos de las ideas más innovadoras del momento, pero **tinyBuild es capaz de darles una vuelta y pasarlas por un cristal diferente para conseguir un producto bastante peculiar**. El resultado me ha recordado bastante (en lo positivo) a esos juegos de patio de colegio como el pilla-pilla o polis y cacos. Un bando, el de los humanos, debe conseguir escapar del nivel a bordo de un tren evitando a los zombies, que aumentan en número a medida que avanza la partida y que reaparecen en varios puntos al ser eliminados.

El juego sale con **poco contenido**. Un solo nivel y sin personalización de avatares. Bien es cierto que se trata de un lanzamiento pequeño de un estudio indie, por lo que -al menos yo- no he querido ahondar demasiado en este tema. Más grave me parece que el control no se ajuste al papel del jugador y sea el mismo -ya estemos en rol de humano o de zombie- y sea bastante complicado, en ocasiones, maniobrar con la precisión necesaria para realizar un golpe o disparo certero. Sin embargo, al margen de este y otros pequeños detalles, se trata de un título muy disfrutable —aunque de poca duración por su cantidad de contenido— y con **mucho potencial**. ■

PC

SWAG AND **SORCERY**

POR **MARC** ARAGÓN





CREA EL GREMIO **CON MÁS ESTILO**

Un hilo conductor de lo más simple sirve para ponernos al mando de un gremio de aventuras en un reino donde la moda es tan importante como la fuerza.

El género de la gestión de recursos es uno de mis favoritos. Ya sean colonias en planetas alienígenas, ciudades futuristas o empresas de ferrocarril, me encanta la tranquilidad y la sensación de progreso que recompensa cada buena decisión. Estos juegos tienen su propio ritmo, todo lleva un coste temporal que hay que valorar antes de moverse. Explorar, conseguir recursos, trasladarlos, convertirlos en elementos valiosos para la partida. No sólo hay que identificar qué vamos a necesitar, sino cuándo.

Swag and Sorcery nos pone **al mando de un gremio de aventureros** al que el rey encarga recuperar un traje robado buscándolo por todo el mundo. A partir de ahí deberemos contratar aventureros, entrenarlos, equiparlos y enviarlos a recorrer mundo, eliminando enemigos y recogiendo materiales con los que fabricar nuevo equipo. Esta tarea resulta bastante repetitiva. Durante las misiones no tenemos control alguno sobre nuestros aventureros, más que para retirarlos en caso de emergencia. **Puro *grindeo*** en el que la suerte influye demasiado.

Además de nuestro gremio, deberemos utilizar nuestros recursos para construir edificios en la ciudad; pero el lugar más interesante del pueblo es **la casa de modas**. Aquí podremos encontrar la ropa con más estilo del reino para nuestros guerreros, que además de batallar con las criaturas más mortales, también deberán participar en concursos de moda. Aunque en un principio pueda parecer una actividad secundaria, los premios realmente compensan invertir en ello nuestro tiempo y materiales.

El juego es autoconsciente de su propio absurdo. Lo envuelve todo en una historia con grandes dosis de humor que nunca adquiere demasiado peso. Todo se centra en la experiencia de recolección y mejora. Sin embargo, no puedo evitar pensar que este juego está desarrollado para **plataformas móviles**. Se puede jugar en partidas rápidas, con poca o ninguna interacción durante las fases de combate y elevando nuestro imperio con simples *clicks*. Sentarse frente al ordenador y echar una partida de una hora o más no es tan satisfactorio como en otros títulos similares, ya que este no requiere tanta participación del usuario, que en muchos casos es un simple espectador. ■





Cocina Geek

Assassin's Creed Apple Pie

por Gemma Ballesteros

Estaba pendiente hacer alguna receta de esta gran saga. Aprovechando la remasterización de *Assassins Creed III Remastered*, hemos querido deleitaros con un postre que bien podría enmarcarse en la época.

Necesitamos

Para la masa quebrada
- *150 gr de mantequilla*
- *100 g azúcar*
- *350 gr harina*
- *4 yemas de huevo*
- *una cucharadita de esencia de vainilla*
- *una pizca de sal*

Para la crema pastelera
- *250 ml de leche*
- *2 yemas de huevo*
- *25 gr de maicena*
- *50 gr de azúcar*
- *cáscara de limón*

Para el relleno de manzana
- *2 manzanas*
- *4 cucharadas de azúcar*
- *1 cucharada de rasa canela*
- *1 cucharadita rasa de clavo*
- *Además:*
- *Fondant rojo (100 g)*
- *6 moldes para tartaletas*





Ponemos todos los ingredientes en el procesador de alimentos y los mezclamos hasta tener una masa homogénea. A continuación, la metemos en el frigorífico media hora y precalentamos el horno a 180ºC. Extendemos la masa con el rodillo, cortamos 12 circunferencias con el contorno de nuestro molde de tartaleta o 'pie' y con 6 de ellas forramos el fondo.

A continuación le ponemos un poco de papel de aluminio encima y algo de peso (se suelen utilizar legumbres: unos pocos garbanzos, judías...) para hornear la base sin que se nos hinche como si fuera un hojaldre. Por tanto, lo metemos en el horno unos 10-15 minutos a 180ºC para que la base no se quede cruda.





¡Vamos haciendo la crema pastelera mientras horneamos! En un cazo, ponemos todos los ingredientes, los mezclamos y seguimos removiendo con el fuego muy bajo, para que se haga poco a poco. A los 5 minutos aproximadamente tendremos una crema con consistencia para rellenar las tartaletas. La dejamos enfriar y vamos con el relleno de manzana.

Cortamos las manzanas en daditos muy pequeños, le ponemos el azúcar y especias por encima y lo metemos 45 segundos al microondas.







Sobre la base de masa quebrada de la tartaleta, ponemos una primera capa de crema pastelera y, sobre ella, otra segunda capa de manzana especiada.

Con los 6 círculos de masa quebrada que habíamos reservado, cerramos la parte superior de los pies y sellamos con ayuda de un tenedor. Lo pintamos con la clara de huevo y lo horneamos durante 10 minutos a 150ºC.

Por último, una vez se han enfriado los 'pies' espolvoreamos con un poco de azúcar glas y colocamos sobre ellos el símbolo de Assassins Creed recortado sobre fondant.

¿Es necesario que llegue ya...

La generación agota sus últimos cartuchos.



B.**RUETE**
Redactor jefe

Sí Si me lo hubiesen preguntado hace unos meses, seguro que mi respuesta habría sido un poco diferente. Yo siempre he defendido las generaciones de ciclos largos, me gusta que la compra de una consola sea **una inversión de futuro**, pero al mismo tiempo, es necesario recordar que las máquinas actuales salieron al mercado con la potencia mínima para justificar el cambio de generación. El lanzamiento de los dos modelos más potentes, PS4 Pro y Xbox One X, se realizó para revitalizar el mercado y para adaptarse a un tipo de público que demandaba un poquito más de músculo.

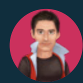
Todavía no sabemos cuándo se comercializará la nueva generación, aunque todo apunta a que será en algún momento del año 2020. Para ese entonces, los últimos cartuchos ya se habrán agotado. A fecha de hoy, quedan **todavía una serie de títulos importantes en la recámara**: *Gears 5, Gears Tactics* y *Halo Infinite* para Xbox One; *Ghost of Tsushima* y *The Last of US: Parte II* para PS4. Además, el 8 de noviembre saldrá a la venta *Death Stranding*, lo nuevo de Hideo Kojima. En lo que se refiere a los videojuegos desarrollados y publicados por *third parties*, todavía quedan algunas sorpresas por materializarse.

Más allá de esto, todo parece indicar que ambas compañías están centradas en la nueva generación, una generación que se antoja necesaria no tanto por la calidad de sus gráficos, que en casos como *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón* o *God of War* ya han demostrado estar a un nivel muy alto. Lo que veo crucial es que la próxima generación focalice su atención en otros detalles que se han dejado un poco atrás, como la **inteligencia artificial** de los personajes.

Ya conocemos los primeros detalles de la nueva PlayStation, pero Microsoft todavía no ha mencionado **nada oficial sobre la o las sucesoras de Xbox One**. Si se cumplen los rumores, los Redmond están perfilando el desarrollo de varias máquinas diferentes que se adapten a las necesidades específicas de cada tipo de cliente. Sin duda, los modelos graduales y los servicios darán de que hablar en las próximas semanas y meses. ■

...la nueva generación de consolas?

El catálogo de exclusivos marca el camino.



S.**GONZÁLEZ**
Corrector

No La nueva generación de consolas puede esperar. No es que no tenga ganas de tener en mis manos una máquina más eficiente, gráficos más cercanos a un PC de gama alta, que por fin tenga memoria SSD y garantice —entre otras cosas— tiempos de carga menores de los actuales. El problema, si es que podemos llamarlo así, es el software. Con tantos grandes exclusivos aún en el horizonte, donde podemos destacar nombres como *Death Stranding, Halo Infinite, Ghost of Tsushima, Gears 5* y *The Last of Us: Parte II*, **se me antoja precipitado** tener que pensar en la nueva generación para un posible lanzamiento antes de finales de 2020.

La hoja de ruta está ya trazada, un menú que busca saciar el hambre por lo que ahora conocemos como PS5 y Xbox Scarlett.

Ya pasó en la generación pasada. Desde **comienzos de 2012** comenzaba a sonar con fuerza la posible presentación de lo que serían PS4 y Xbox One; pero —seguramente en ese caso en exceso— la anterior generación se hizo de rogar más de la cuenta. Tanto Sony como Microsoft saben que el precio de salida será determinante para el éxito inicial de sus nuevas consolas domésticas. Por ello, cuanto más (y mejor) se preparen, más baratas podrán lanzarlas y acompañadas de un catálogo más atractivo.

Aprovechar la base instalada del actual ciclo no es baladí. Sony podrá ofrecer esos grandes títulos a **más de cien millones de jugadores**, un colchón de ingresos que les permitirá terminar el presente ejercicio fiscal. Hay todavía mucho exclusivo que jugar, escenario distinto al de PS3 y Xbox 360.

Las prisas no son buenas, eso lo saben bien las grandes editoras, máxime cuando tenemos una Microsoft que sigue pagando un gran peaje por malas decisiones empresariales allá por 2013. Mi apuesta es que tendremos primero la nueva Xbox, pero **en ningún caso antes de la segunda mitad de 2020**. Entonces, cuando los de Redmond hayan movido ficha, Sony hará lo propio, que ahora mismo tiene la pelota en su tejado. Insisto, pienso que la cantidad de juegos aún en el horizonte son un reflejo de los resquicios de salud aún vigentes de PS4 y Xbox One.

Abriendo página...

El sentido de una Switch mini



SERGIO C. GONZÁLEZ

Sergio es colaborador habitual en nuestro podcast *GTM Restart*, además de un enorme conocedor de la actualidad del panorama. Además, ¡corrige la revista!

Que Nintendo tenga en mente lanzar un rediseño de Nintendo Switch, que sobrepasaba el pasado mes de marzo dos años en el mercado, es algo que **encaja con la tradición metodológica de la compañía** de Kioto. Esta vez, sin embargo, parece más una necesidad comercial que un problema en sí mismo.

En anteriores generaciones, esa renovación del hardware portátil respondía a necesidades del consumidor: un tamaño más comedido o más grande, mejoras en el chasis, reposición de algunos botones, una opción más económica... No tenemos que marearnos demasiado: Nintendo 3DS afronta sus últimas etapas de vida; ya no sirve otro rediseño de la portátil estereoscópica —que cuenta con un total de seis modelos diferentes— **porque el tiempo no pasa en balde**. Ocho años han sido más que suficientes, un catálogo extraordinario que se quedará siempre con la espinita clavada de no haberse podido disfrutar en una pantalla en alta definición o, al menos, superior a los 240p.

Decía Shuntaro Furukawa, CEO de Nintendo, en el último informe financiero (Q4/FY2019), que 3DS se iba a mantener en el mercado durante 2019. No trascendió qué iba a pasar en el futuro, como es lógico, pero ese futuro sí debe estar ya en mente de la empresa por una razón muy sencilla, y es la posición que ocupaba hasta ahora su portátil en su área de negocio, **un rol que ha sido tal desde hace treinta años**: el producto más económico, el que te ofrece la esencia de la gran N en cualquier parte.

Un complemento, en definitiva, con identidad e idiosincrasia, con productos exclusivos. Capaz de superar, prácticamente siempre, incluso las ventas de su equivalente generacional en sobremesa; que se lo digan a Nintendo 64, GameCube, Wii o Wii U. No se salva ninguna.

Entonces, ¿ahora qué? ¿De verdad Nintendo se sabe capaz de estar durante los próximos cuatro o cinco años con un único producto en tiendas por encima de los 300 euros? Un escenario inédito que, permitidme decir, no me creo. **No me creo que la única oferta de la factoría japonesa vaya a ser la actual Nintendo Switch**. Más allá de los rumores de fuentes como *The Wall Street Journal* y *Eurogamer*, que apuntan al lanzamiento de esa *Nintendo Switch Mini* para finales de junio, tenemos también otros reportes como el de *GameReactor*, que aseguraba en abril que varias tiendas españolas estaban empezando a deshacerse del stock acumulado de la familia 2DS (la única que se mantiene en producción).

A *GamesTribune* hay un total de dos fuentes de diferentes grandes superficies que **nos dicen algo parecido: no hay planes de recibir más stock de 2DS** «de cara a los próximos meses». Es algo sugerente, porque es obvio que esa hipotética *Nintendo Switch Mini* no solo sería más pequeña, sino que debería tener un precio acorde a lo que viene costando Nintendo 2DS XL (unos 170 euros). Pensar en

"Hay jugadores que se preguntan qué pasará ahora con 3DS."

una versión más resistente, más pequeña y portátil de Switch por unos 199 euros, encaja a la perfección, sea en verano o sea a finales del mismo; máxime cuando a finales de curso tendremos en tiendas dos auténticos titanes comerciales para la marca desde hace décadas: *Pokémon* y *Animal Crossing*.

Pero hay otro factor poco frecuente para ellos que sí tendrá lugar este verano de 2019, su calendario de lanzamientos *first party*. Agarraos, porque entre junio y septiembre se van a lanzar *Super Mario Maker 2*, *Marvel Ultimate Alliance 3*, *Fire Emblem: Three Houses*, *Astral Chain*... y, aunque a nosotros pueda pasarnos desapercibidos, *Yo-kai Watch 4*, una de las IP más exitosas de la última década en Japón, que se lanza este mes de junio. **¿Hay mejor manera para impulsar las ventas de ese software que junto a la llegada de una «nueva» consola?** A mí no se me ocurre otra.

En dicho informe financiero, Nintendo declaraba su intención de vender 18 millones de unidades en el ejercicio fiscal 2020, el que terminará el 31 de marzo de 2020; este año vendieron 16.95 millones. Un plan optimista, confiado, pero es el momento de renovar su línea de producto.

El sentido de una *Nintendo Switch Mini* va más allá, y es precisamente el imperfecto actual modelo. Aunque para la mayoría de jugadores no haya necesidad de cambiar el actual, hay un segmento —no precisamente pequeño— que clama disponer de una máquina más ergonómica, con más almacenamiento interno, que aproveche mejor los marcos. No hablamos de potencia, aspecto que se puede valorar en una futura (y plausible) versión mejorada de la actual; hablamos de elementos plausibles en el actual que se pueden aplicar en una consola más pequeña.

Hay un mercado ahí fuera que no tiene actualmente Nintendo Switch pero sí una 3DS y que se pregunta qué va a ser de sus próximas compras a partir de ahora. El calendario de lanzamientos se va quedando vacío poco a poco, invitando al consumidor a que dé el salto a su actual plataforma; pero **Nintendo sabe que muchos de esos solo lo harán si pueden guardar su Switch en el bolsillo**. Eso, actualmente, no es posible.

EL SUEÑO DEL CAZADOR



R. PINEDA

Tiene un mono en el sótano, a veces «pilla sonda» y reconoce ser fanático de los juegos de terror y las habitaciones rojas. Todo en él es un augurio de desastre, pero le queremos así.

Crónica de una muerte forzada

Nintendo, devuélveme esos fantasmas

Si hay una temática capaz de volverme loco sin importar si la disfruto en el cine, los libros o en un videojuego, no es otra que el terror. Siempre me ha gustado pasar miedo, aunque nunca imaginé que no podría soportar algo tan terrorífico como una desafortunada decisión empresarial. Concretamente, la que mantiene ligados a Nintendo y ***Project Zero***, la propiedad intelectual de Koei Tecmo. Porque hay colaboraciones que más que sumar, lo único que hacen es restar.

Como amante del *survival horror* tradicional, nunca he podido quitarme el sabor amargo que un día me dejó el adiós de la única franquicia que ha sido capaz de mirar de tú a tú a mitos del género como *Resident Evil* o *Silent Hill*. Y digo adiós porque, al igual que los fantasmas que pululan en los confines de la Mansión Himuro, hay proyectos que existen; **están ahí, pero en el fondo están muertos**. Y es una pena, porque a día de hoy no son muchos los títulos —ni siquiera dentro de la temática— que nos proponen explorar un mapa bien diseñado, resolver rompecabezas o volver sobre nuestros pasos luego de haber encontrado un objeto importante, entre otros ingredientes que antaño no faltaban en ninguna obra de terror. La franquicia **se estrenó en 2001** con una propuesta que difícilmente olvidaremos: explorar un caserón maldito que bien podría haber albergado el rodaje de cintas como Honogurai Mizu no Soko Kara o Juon: The Grudge, entre otras. En principio, una premisa habitual en el género, si no fuera por la fantástica idea de hacer frente a las apariciones fantasmales mediante el uso de una misteriosa cámara de fotos. Pocos momentos más aterradores se me ocurren que esos paseos por pasillos interminables en los que el mínimo ruido hacía que nuestro brazo saltara como un resorte con la intención de sacar la cámara para ver lo que el ojo humano no es capaz de captar.

La buena acogida de la que disfrutó el título original dio lugar a una ambiciosa secuela que llegó a PlayStation 2 y Xbox allá por 2003 —un año más tarde en el caso de la consola de Microsoft— y, finalmente, una tercera que no contó con el beneplácito de todos pero que, igualmente, en ningún momento pretendió renegar de sus orígenes y volvió a ofrecernos una experiencia tradicional como *survival horror*. **Una época dorada en forma de trilogía** cuyo ciclo terminó de manera prematura. Y es que es una pena que no podamos continuar disfrutando, o no al menos en condiciones normales,



de una saga con tanto potencial que perfectamente podría estar ahora sosteniendo los quebrados cimientos de todo un género.

Y es que son muy pocos los creativos que actualmente no acaban seducidos **por los encantos del tan de moda *walking simulator***, o peor todavía, por el reclamo comercial que ofrece apostar por la acción desenfrenada y la puesta en escena cinematográfica. Somos muchos los amantes del género hemos llorado la pérdida de *Silent Hill* y actualmente optamos por ser prudentes con respecto al futuro de *Resident Evil*, y aunque es cierto que si exploramos la escena independiente tenemos alguna que otra posibilidad de encontrar algún que otro título de sabor añejo, nos cuesta aceptar que Project Zero esté ahí, pero no podemos tocarla.

"Un producto con potencial para avivar la llama del género."

¿Cuál es el futuro que Nintendo pretendía brindar a la saga? Porque hace dos generaciones pudimos disfrutar de hasta tres entregas que llegaron a Occidente perfectamente traducidas a nuestro idioma. Sin embargo, el primer movimiento por su parte fue lanzar *Project Zero IV: Mask of Lunar Eclipse* en exclusiva para el mercado nipón. Curiosamente, en 2012, apostaron por enriquecer el catálogo de Wii con una versión remozada de la segunda entrega que sí tuvimos la suerte de recibir. El problema es que un par de años después volvieron a demostrar por qué hoy tenemos **una franquicia secuestrada**, cuyo quinto episodio principal desembarcó en Wii U íntegramente en inglés y con una distribución ridícula, de esas ante las que los especuladores se frotan las manos.

¿Y ahora qué? Tenemos un producto con potencial suficiente para avivar la llama de un género que se está perdiendo —si es que no se ha perdido ya—, pero sus propietarios no parecen dispuestos a darle el uso que se merece. He de reconocer que llevo un par de años librando una batalla que no termina de decantarse entre abandono y esperanza. Por un lado, me cuesta aceptar la triste realidad que atraviesa la franquicia mientras que, por otro, quiero confiar en que el éxito de Nintendo Switch sea capaz de provocar un cambio de rumbo por parte de una de las compañías a las que más aprecio, pero que últimamente no deja de darme disgustos.

Cada vez que surgen esos rumores que apuntan a la hipotética posibilidad de que mis ojos lleguen a ver una nueva entrega de sagas como *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* o *Kuon*, o bien cuando nos preparamos para vivir una feria de videojuegos como el Tokyo Gaming Show o el E3 de Los Ángeles, **una pequeña parte de mí no es capaz de renunciar a la ilusión** de presenciar un anuncio inesperado, pero, al final, el tiempo pasa y hoy por hoy, son muy pocas —prácticamente ninguna— las esperanzas que tengo de volver a sentirme acosado en mitad de la noche. Nintendo, tú ya tienes a tus queridos Boo; déjanos los fantasmas de verdad a los que realmente sabemos cómo lidiar con ellos. ■

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Borja es redactor jefe de Games Tribune, filósofo y pensador.

Juego de Tronos merece un buen videojuego

Winter has come

Mientras leía los libros de *Canción de Hielo y Fuego* me imaginaba cómo sería un videojuego en su mundo de fantasía, qué mecánicas se introducirían y de qué manera se podrían trasladar las intrigas políticas al lenguaje del videojuego. Con la llegada de la serie de HBO, *Juego de Tronos*, el universo creado por George R.R. Martin **trascendió el *fandom* literario** y se convirtió en un fenómeno mundial. Y como todo producto que genera beneficio económico, no tardaron en anunciarse las primeras experiencias interactivas.

Las estaciones del año transcurren de manera diferente en Poniente. Nada de primavera, verano, otoño e invierno, porque en este mundo **las medias tintas no se llevan**: veranos largos e inviernos eternos. Con la amenaza del Rey de la Noche en ciernes, lo que se espera es el frío infinito. Ya lo dice el lema de los Stark, *Winter is coming*, pero cuando uno se da cuenta, *Winter has come*. Y el invierno también ha llegado a los videojuegos, porque HBO y las desarrolladoras que han licenciado la saga han sido incapaces de crear un título verdaderamente redondo.

Los juegos basados en series de televisión que siguen en marcha tienen un problema difícil de esquivar, como un mandoble certero de espada, porque al ser un producto inacabado, las historias deben amoldarse a un determinado marco temporal, y ni el escudo más grueso puede evitar algo así. Por tanto, los personajes que aparecen en la serie y lo hacen también en los respectivos videojuegos **se mantienen congelados en el invierno**, sin posibilidad real de evolucionar ni avanzar. Las pequeñas historias de los protagonistas nuevos sí tienen un inicio, un nudo y un desenlace, pero al mismo tiempo, el argumento general, el determinado por la serie, se hiela como Invernalia. La solución lógica hubiera sido construir una trama que tuviera lugar en otra época y con otros personajes que pudieran desarrollarse sin depender de los hilos argumentales originales. Sin embargo, desde un punto de vista comercial, siempre es más goloso que los personajes que todos conocen tengan sus minutos en pantalla. Además, las licencias suelen ser tan estrictas que ni la rompedora de cadenas podría haber liberado un solo videojuego de la esclavitud de sus constricciones.

Cyanide fue la primera desarrolladora en intentar trasladar el universo de *Canción de Hielo y Fuego* a los videojuegos. El estudio francés, conocido por sus productos de ciclismo, **cambió la bicicleta por los dragones** y



probó suerte con el género de la estrategia. *Dracarys*, ni más ni menos: *A Game of Thrones: Genesis* fue un intento torpe de acercarse a la franquicia. Ni la calidad del juego ni la representación del universo estuvieron a la altura. Aun así, el estudio tuvo una segunda oportunidad con *Juego de Tronos*, ya con la licencia de la serie. Los resultados tampoco fueron buenos, puesto que el título pasó sin pena ni gloria muy a pesar de sus pequeños aciertos. El *RPG* de Cyanide se hacía repetitivo y soporífero por momentos, aunque a nivel argumental funcionaba bastante bien. Por desgracia, el juego arrastraba el problema al que aludía antes: su marco narrativo estaba ligado a un período concreto e inamovible. *Dracarys* de nuevo, que arda.

La versión de *Juego de Tronos* de Telltale Games sí era, tal vez, la fórmula más adecuada mientras se emitía la serie de televisión. El

"La fórmula del Juego de Tronos de Telltale era adecuada"

modelo de temporadas hubiera funcionado realmente bien si, en efecto, se hubieran desarrollado nuevas entregas en el futuro. En lugar de eso, nos tuvimos que conformar con un único título. El *modus operandi* de Telltale Games consistía en tomar una licencia, crear personajes específicos para el juego y construir un guion alternativo dentro del marco lógico en el que la obra original se desenvolvía. Es decir, en el caso de *Juego de Tronos*, el título comenzaba justo después de La Boda Roja, pero el protagonista no era ningún personaje de la serie. Los héroes-villanos originales sí aparecían, aunque más como complemento de los nuevos personajes.

Para la época en la que el videojuego de **Telltale Games** salió a la venta, la empresa ya se encontraba en **proceso de declive**. No tanto por las licencias que manejaba, que seguían siendo muy apetitosas, sino porque el estudio era incapaz de salirse de la línea. Todo lo que hacía era más de lo mismo, y eso incluyó a *Juego de Tronos*. Sus primeras obras, más ligadas a la aventura gráfica *point & click* tradicional, se transformaron en experiencias interactivas como la de *The Walking Dead: The Game*, una producción que logró el reconocimiento mundial y que en términos de jugabilidad se puede considerar la obra culmen de la fórmula Telltale Games junto con *The Wolf Among Us*. Sus trabajos siguientes dejaron cada vez más de lado la parte jugable y focalizaron toda su atención en la historia.

En *Juego de Tronos*, el esquema centrado en la narrativa y los diálogos funcionaba sorprendentemente bien, porque la propia serie se sustenta en las conversaciones y **brilla con luz propia en sus momentos más pausados**. Eso no quita que no se echara en falta un toque algo más interactivo en el videojuego. Además, se desperdició la oportunidad de tejer un guion que realmente se ramificara en función de las decisiones. Telltale Games ha jugado desde el principio con la idea de que los personajes recuerdan lo que has hecho con anterioridad, pero a la hora de la verdad, los cambios son humo y ceniza. Y ahí sobrevuela Drogon, con la boca iluminada, esperando una orden que no llega. No, al título de Telltale Games no le echaremos el *dracarys*, pese a sus imperfecciones.

Las visiones de Melisandre en *Reigns: Game of Thrones* constituyen la excusa perfecta para que el jugador maneje el destino de uno de los personajes en su **camino hacia el Trono de Hierro**. Su enfoque estratégico y la resolución de las cuestiones políticas a través de un sistema de decisiones y de equilibrio de poder encajan con la fórmula de *Juego de Tronos*. Pero en mi caso, este no es el juego que yo espero. Falta un buen título de alto presupuesto que sepa aprovechar la licencia, que esté desarrollado por un estudio de experiencia contrastada y que no sufra las ataduras de la historia conocida. El universo de *Canción de Hielo y Fuego* es rico y vasto, lo suficiente como para darnos una aventura compleja que no renuncie a nada. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA

I. ESPEJEL

La furia personificada dentro del seno de Games Tribune, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara se esconde un compañero de enorme corazón.

Ni los buenos son tan buenos ni los malos son tan malos

Epic Games VS Steam

Epic Games continúa en su afán de intentar romper el monopolio que Steam posee sobre la venta de videojuegos digitales en PC. Y su forma de hacerlo es tratar de hacerse **con títulos exclusivos a golpe de talonario**. Sin ir más lejos, hace poco anunciaron que el esperado *Borderlands 3* tendría una exclusividad de 6 meses en la Epic Games Store, algo que no ha gustado a muchos usuarios.

Y es que desde la comunidad de jugadores lo que se percibe es que la competencia que Epic Games trata de hacer a Steam es desleal, ya que consideran que ambas empresas deberían luchar por una **mejor calidad de servicios y no por diferente contenido**. Honestamente, no creo que haya tal deslealtad en esta competencia. Opino que cada uno de ellos está luchando con las armas que tiene a su disposición y, en el caso de Epic Games, esta arma es el dinero ganado gracias a *Fortnite*. Además, tiende a olvidarse un factor importante, que es el hecho de que son los desarrolladores **los que tienen la última palabra** para aceptar o no la oferta de la compañía.

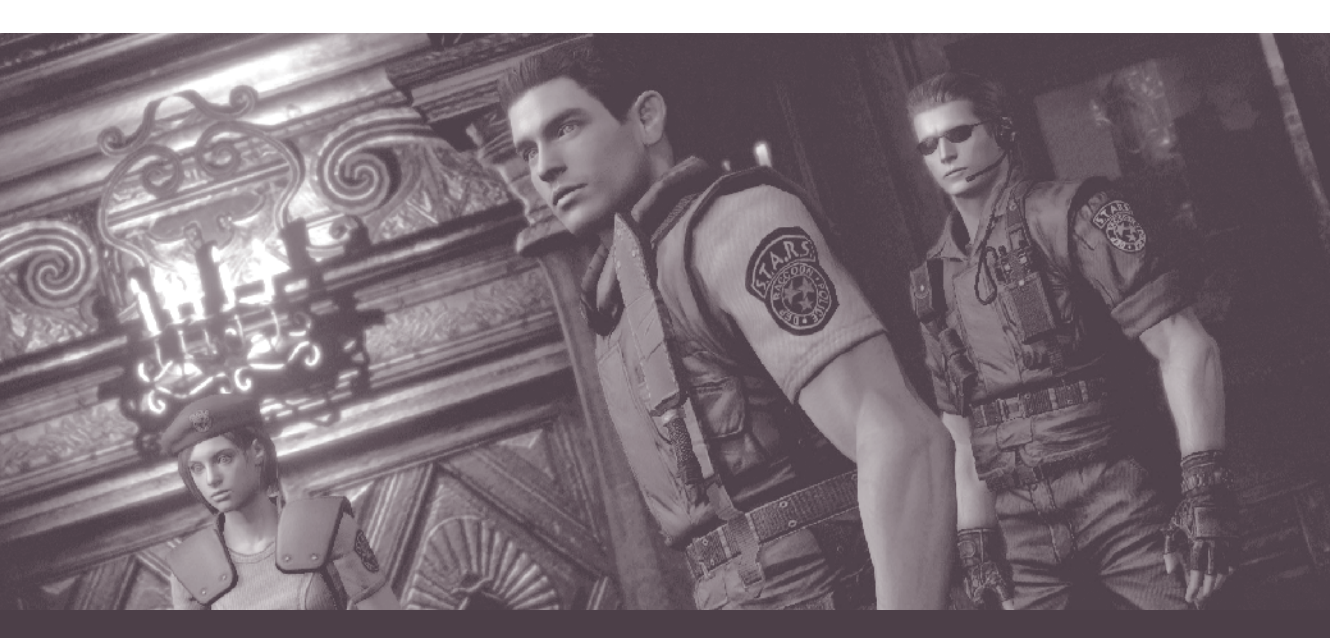
Ante toda esta polémica, la compañía decidió lanzar un órdago a su competidor. En un comunicado aclararon que dejarían de comprar videojuegos exclusivos para su tienda cuando Valve accediera a dar mayores beneficios a los desarrolladores. Sinceramente, no me lo trago. Creo que simplemente fue un intento de hacer ver a la comunidad que lo que están haciendo **no es tan malo como lo pintan**.

Sin embargo, a pesar de dichas declaraciones, la compañía no ha parado y ha ido un paso más allá con la adquisición del estudio responsable de *Rocket League*, Psyonix. Este movimiento es una señal de que Epic Games no pretende ser uno de esos fenómenos pasajeros, sino que pretende plantar cara a largo plazo. En poco tiempo han pasado de comprar juegos exclusivos a comprar estudios enteros. No hay duda de que esto es una guerra, una por ver quién ofrece más a los usuarios. Pero no nos equivoquemos, en esta contienda **ni Valve son los buenos, ni Epic Games son los malos**. Es importante recalcar esto, ya que el monopolio no es algo positivo y una competencia entre dos grandes empresas casi siempre se traduce en beneficios para los usuarios.

Es cierto que, sin Steam, el formato digital no estaría donde está ahora, pero también es cierto que sin Epic Games no tendríamos la posibilidad de que juegos exclusivos de otras plataformas como *Detroit: Become Human* llegasen a PC como lo harán en un futuro.

Al César lo que es del César. ■

RESIDENT EVIL HD REMASTER



RESIDENT EVIL

POR: **ROBERTO** PINEDA

Hay obras por las que no pasa el tiempo. No importa si hablamos de cine, literatura o videojuegos; a menudo aparecen nombres propios capaces de imponerse al efecto causado por el paso de los años. Uno de ellos es *Resident Evil*, el legendario *survival horror* con el que Capcom logró aterrorizarnos en 1996... y en 2002. Porque Nintendo Switch recibe una versión del que para muchos —entre los que me incluyo— es el mejor *remake* jamás visto. La reinvención que **Shinji Mikami** concibió en exclusiva para GameCube se convirtió en un clásico instantáneo gracias a la decisión tanto de apostar por respetar la esencia del mito, como de perfeccionar los elementos necesarios hasta dar forma a un videojuego sobresaliente.

El trabajo llevado a cabo con *Resident Evil HD Remaster* dista mucho de lo que el pasado mes de enero vimos en el regreso de la segunda entrega. **Sin necesidad de grandes revoluciones** más allá de un remozado apartado gráfico y algunas variaciones en el sistema de control, el título que se estrena en la actual plataforma de Nintendo logra transmitir sensaciones idénticas a las que un día experimentamos a los mandos de la primera PlayStation. Asimismo, nadie dijo que respetar los orígenes fuera incompatible con incluir **sorpresas** capaces de sorprender —valga la redundancia— a propios y extraños.

¿Cómo olvidar aquel día en que fuimos perseguidos por un nuevo tipo de muerto viviente capaz de levantarse una y otra vez? ¿Acaso no quedamos sorprendidos al descubrir la amenaza que nos esperaba en lo más profundo del jardín de la casa? El trabajo llevado a cabo por Capcom nos dio a todos una lección de cómo coger algo que ya funcionaba, imaginar desde cero algunos aspectos y dar lugar a una nueva experiencia que **en ningún momento pretendía convertirse en un sustituto de la obra original**. Porque esta versión de *Resident Evil* no solo es el gran *remake* que todos dicen; es directamente uno de los mejores videojuegos de terror de todos los tiempos.

Tengo que reconocer algo: yo también barro para casa cuando las cosas caen del lado que me conviene. Considero que es un pequeño acto de hipocresía que todos cometemos en alguna ocasión. Nunca he sido amigo del abuso de remasterizaciones, relanzamientos y otros regresos que no aportan nada relevante después del paso de los años. No obstante, y a pesar de que estamos ante un título que ha llegado a seis plataformas diferentes durante el último lustro, creo que Nintendo Switch merece contar con un título de semejante calado. **Una pieza imperdible de la historia de todo un género.** ■

Desarrolla: Capcom · **Consola**: Nintendo Switch · **Lanzamiento**: 21 de mayo



The legend of Pepa







¿PEPA?, ¿QUÉ PEPA? MI ABUELA SE LLAMA PEPA...
LA QUE VIVE EN EL CASTILLO...
¿LA PRESIDENTA?
DUDO QUE OS RECIBA...
SEGUID RECTO HACIA EL MERCADO Y LUEGO GIRAD A LA IZQUIERDA DEL BURDEL
¿PRESIDENTA?







¡CONTINÚA EL MES QUE VIENE!



CONCURSO DE RELATOS

por Socios GTM

El viaje ha sido largo, pero toda aventura **tiene su recompensa**. Como os prometimos, los tres ganadores del concruso de relatos sobre *The Legend of Zelda* tendrán su espacio en la revista y quedarán para siempre **inmortalizados** en nuestras páginas.

Como siempre hacemos, hemos querido adornar y elaborar una sección **bonita y cuidada** para que os llevéis un buen recuerdo de vuestra participación en este concurso en el que nosotros hemos **disfrutado mucho** leyendo vuestras creaciones. Ha sido un proceso difícil y habéis sido vosotros, en última instancia, los que habéis repartido los metales que se reflejan en estas páginas.

Agradecemos enormemente la **pasión** y el **entusiasmo** con el que habéis formado parte de esta competición y como os dijimos, no desvelaríamos los nombres de los autores de cada relato hasta su publicación definitiva. Pues ya los tenéis y **en las páginas que vienen a continuación** no solo podréis ver quiénes son los afortunados ganadores, sino que también podréis leer los textos que les han llevado al podio.

¡Enhorabuena a los ganadores!

GANADOR

AUTOR: JOSÉ PIQUERES



ué hace un vendedor y coleccionista de máscaras en un lugar como este? Un bosque seco, maloliente e inundado por una bruma que ahoga toda luz y visión.

Estoy en silencio, agazapado en un árbol hueco, medio enterrado por mi mochila llena de máscaras. Pero lo peor no es eso, este bosque es solo la muralla que encierra un objeto mágico, que fue creado por la peor tribu de todo Hyrule. Seres conocedores de magia oscura, viles y sedientos de poder. Como cuenta la leyenda, la tribu desapareció sin dejar ni el más mínimo rastro, ni escrituras, ni un edificio, ni una piedra. Tan solo algo tan aparentemente insignificante como una máscara, encerrada en la más profunda sombra de un templo.

Tras días de investigación, búsqueda y pesados viajes con mi mochila a cuestas, al fin una inmensa puerta a un gran templo se encuentra ante mí. Intuyo que no será nada fácil llegar hasta esa misteriosa máscara, pero debo hacerme con ella. ¿Por qué la han guardado en el fondo de una mazmorra probablemente llena de obstáculos y peligros? Una vez dentro, mientras sorteo trampas, entresijos, pasillos lúgubres, puertas cerradas y algún que otro monstruo problemático, noto cómo una sombra envuelve más y más el lugar. A veces, hasta siento que quiere adentrarse en mi ser. Pero mi mente, como nunca lo había hecho antes, solo piensa en llegar hasta esa máscara tan peligrosamente escondida. En mi camino encuentro una llave grotesca y, casi sin querer, termino delante de otra puerta inmensa. Tanto la llave como esa puerta emanan una sombra que parece viva. Y aun así decido abrirla, quiero lo que hay dentro, esta inexplicable ansia en mi no hace más que crecer a pasos agigantados.

La puerta se abre lentamente, todo a mi alrededor se envuelve en la más absoluta oscuridad, al final de la sala apenas se vislumbra la máscara con unos ojos anaranjados y brillantes que obligan a mis piernas a adentrarse a la fuerza en aquel lugar. Una terrorífica atracción ha secuestrado mi voluntad.

Entonces, un haz de luz se posa enfrente, parando en seco mis pasos. Decenas de voces me piden, me gritan y me ordenan que me marche. Son los ancestros de la Antigua Tribu. Entre tanta voz consigo entender que la máscara es la culpable de su desaparición. No es necesario que me digan el peligro que conlleva si sale a la luz, noto todo su poder maligno como me empapa como un torrente.

Sin darme cuenta, sin quererlo, los dedos de mis manos se alargan y consiguen rozar algo rugoso, como madera. Es la máscara. Oigo por fin su nombre. MAJORA.

Un estallido de oscuridad recorre mis 5 sentidos. Despierto solo, en un bosque verde y frondoso. Entre mis brazos está la máscara. Desubicado emprendo mi viaje. En el fondo de mi mente oigo mi conciencia gritando ahogada que abandone la máscara, pero no puedo... es mía... ya no voy a necesitar este mundo. Puedo seguir adelante. Mi terrible destino.

FINALISTA PLATA

AUTOR: HERNÁN CARLÓN ALONSO



l silbido fue casi imperceptible, sólo sintió una suave brisa rozando su pelo. Fen se giró y su mirada se cruzó con la de Iün que sostenía la parte trasera de una flecha sobresaliendo de su estómago. Intentó decir algo pero sus palabras se desvanecieron en la nube de gritos que las envolvió.

—Un trabajo fácil —se repetía Fen para sí misma mientras corría entre la maleza cargando con Iün.

A medida se adentraba en el bosque, las voces de sus hermanas iban apagándose. Fen detuvo el paso y miró hacia el sendero que acababa de recorrer, dudó, estaba abandonado a sus compañeras con las que había partido desde el desierto Gerudo. Una muesca de arrepentimiento se dibujó en su rostro. Sintió el peso en sus brazos y volvió a la realidad, Iün apenas respiraba. Todo había sido por ella, sólo por ella. Cualquier atisbo desapareció y aceleró el paso.

Enseguida encontró un claro donde atender a su amiga y la recostó junto a un árbol.

—Iün, quédate conmigo —alentó examinando la herida. Extrajo la fecha y vendó el vientre con jirones de su propia ropa. La abrazó con fuerza conteniendo sus lágrimas—. Saldremos de esta —susurró.

Fen se quedó dormida sin separarse de ella.Había anochecido cuando los temblores de Iün la despertaron. Se levantó en silencio y recogió ramas para encender una hoguera. La calidez del fuego sacó a Iün de su letargo.

—Al fin estás de vuelta —dijo Fen esbozando una sonrisa.

—Necesitaba descansar —el gesto de Iün se oscureció recordando lo sucedido—. ¿Qué ha pasado?

Fen se encogió de hombros. —Puede que nos atacaran Bulblins —respondió.

No quería pensar en ello. Estaban vivas, eso era lo único importante.

Iün tiritaba. Fen posó sus manos sobre la frente sudorosa de su compañera.

—Estás helada, puede que la flecha... —pensó—. Tengo que encontrar algún Durián, estamos en el Monte Satoly si no me equivoco, habrá alguno cerca.

—Estoy bien —replicó Iün. Sólo necesito descansar.

—El veneno se extenderá rápido, descansa, no tardo. —La besó y desapareció en el bosque a toda velocidad.

Fen se deslizaba entre los árboles analizando cada rama en busca del fruto y no tardó en divisar su objetivo.

Al acercarse quedó petrificada, ante ella se encontraba un enorme Hinox sujetando una roca tan grande como su cabeza. El Hinox no pestañeo y la roca impactó contra Fen que se desplomó. Lo último que contempló antes de cerrar los ojos fue un destello. La última visión de la muerte.

Cuando volvió a abrir los ojos, el hermoso rostro de Iün la contemplaba.

—Al fin estás de vuelta.

—Necesitaba descansar —contestó Fen. Tenía el cuerpo dolorido y restos de sangre en sus manos.

Iün se dio cuenta de lo que pensaba y se adelantó.

—Un chica pálida y pelo como la nieve te trajo de vuelta. Me preparó un brebaje con el Durián y se fue sin decir nada.

Fen la miro asimilando lo ocurrido, no importaba, estaban juntas, eso era lo único importante.

FINALISTA BRONCE

AUTOR: DANIEL SIMÓ SORIANO



emasiados, son demasiados... Será imposible acabar con todos. Si solamente pudiese...»

—Link... —Su voz estaba quebrada. Él luchaba con una fuerza feroz, pero los Guardianes continuaban su ataque desenfrenado.

—Link, por favor... —Su protector repelía, una y otra vez, los ataques de sus contendientes, pero nunca era suficiente.

«¿Por qué siempre tiene que salvarme todo el mundo? ¿Soy indigna del poder que, se supone, me ha sido otorgado?»

—Link, tenemos que huir... —Pero ambos sabían que no había escapatoria.

«¿Tan débil soy? Él siempre lucha, contra viento y marea. Nunca se cansa, nunca desfallece. Su sempiterna seriedad, su corazón puro. El Elegido».

Decenas de Guardianes habían sido abatidos por la espada del Héroe, mas no dejaban de aparecer más y más, cientos habían sido los Guardianes rescatados para protegerse del Demonio. Y ahora todos se habían alzado en su contra, destruyendo el reino que con tanto cariño su familia había protegido y ayudado a prosperar.

«Voy a fallarles, vamos a morir todos... y él sigue luchando, continua protegiéndome... ¿Por qué? Si soy incapaz de usar mi poder».

«Los Elegidos han sido derrotados y confinados en las Bestias Divinas... mas él sigue luchando, continúa siendo mi adalid. ¿Por qué?».

Él Héroe calló de rodillas, todo su cuerpo estaba lleno de heridas, sus ropas rasgadas y quemadas por los continuos ataques. Aun así, continuaba su lucha sin descanso, sin retroceder. Porque si retrocedía... la matarían. Él jamás dejaría de luchar por ella, su espíritu siempre la protegería. Y ahí, postrado de rodillas, resollando y gruñendo de dolor, trataba de alzarse, pero todo su cuerpo temblaba de extenuación.

—Link... por... favor... —Las lágrimas comenzaban un imparable descenso por las ya magulladas mejillas de la Princesa, sus ojos comenzaban a empañarse, su visión se empequeñecía a medida que las lágrimas se agolpaban por salir. Zelda vio cómo un Guardián les apuntaba con su mortífero láser.

«Se acabó, esto es el fin. Hemos fallado... ¡HE FALLADO! Si solo pudiera parecerme un poco a Link, si pudiera ser la mitad de fuerte que él. Siempre me ha protegido, por muy mal que le tratase... él siempre ha estado ahí, para mi».

—Link, lo siento, yo siempre te he...

Link gritó, mas no fue un simple grito, ese grito era la encarnación del dolor, la frustración y su gallardía. Iba a protegerla, a toda costa, alzó su escudo, el mortífero disparo del Guardián golpeó con toda su furia. El escudo salió despedido, Link fue lanzado y calló al suelo, derrotado. Zelda vio cómo el Guardián volvía a cargar otro disparo, era el fin. Más guardianes llegaban. Ella miró el inerte cuerpo de su adalid.

«No, no... ¡NOOOOOOOOOOO!».

Una llama como nunca antes había sentido recorrió su ser. Una furia crepitó por su fina piel, la furia pugnaba por ser liberada. Zelda se levantó.

Ahora seré yo quien te proteja, mi amado adalid».

Alzó su mano y liberó su poder, una onda expansiva recorrió el valle destruyendo a todos los Guardianes. Todos sucumbieron ante el poder de la Diosa encarnada. Zelda se giró para ver el cuerpo de Link, pero no todo estaba perdido, su espada aún emitía poder.

«Descansa, Link. Ahora seré yo quien vele por la seguridad de esta tierra hasta que seas capaz de regresar y derrotar al Demonio».

EL SOCIO OPINA

¿Es una película la mejor forma **de adaptar un videojuego**?

Aprovechando el jaleo que se ha montado con todo lo referente a la película de Sonic, su diseño —que ha motivado el retraso de la película a 2020—, a nosotros se nos ha ocurrido una pregunta que puede originar una serie de respuestas muy interesantes. Queremos saber si **los largometrajes son el mejor formato para adaptar la historia de un videojuego**, ya que hasta ahora no hay buenos ejemplos de ello.

«Son lenguajes diferentes».

*—**Ricardo Bautista** | Socio Digital #93*

En mi opinión, emplean lenguajes distintos, por lo que una adaptación literal tampoco sería deseable ni funcionaría del todo bien. El videojuego es, ante todo, un arte interactivo, donde el espectador tiene una participación real en la acción que transcurre frente a sus ojos, mientras que en el cine todo sucede de **forma pasiva**. Por tanto, creo que lo esencial es seleccionar a directores y guionistas **capaces de traducir** de un lenguaje a otro.

En base a esos criterios, creo que sí es perfectamente factible **recrear videojuegos** en formato cinematográfico o de serie de televisión.

«Todo depende del dinero que se invierta».

*—**Mikel Entrena** | Socio Black #64*

Como todo en la vida, esta cuestion se contesta dependiendo del dinero que inviertas. Hay videojuegos como *The Last of Us*, *Uncharted* o *Mass Effect* que en formato pelicula (invirtiendo mucha pasta) quedarian perfectos, y otros como la saga *Resident Evil*, *God of War* o *Halo* que la duracion de la serie **les vendría mejor para explayarse más**.

El problema aparece cuando intentan **aprovechar la fama del videojuego** para sacar un producto por dos duros con una historia que, si se basara directamente en los juegos sería pasable, pero se empeñan en inventarsela y es horrorosa.

«No son ni el mejor, ni el peor».

*—**Marina Navarro***
Socia Silver #43

No son el mejor formato, pero tampoco el peor. Sólo es un formato más donde hacer una adaptación, igual de válido que cualquier otro. Está claro que siempre **se miden muchos elementos**: el público al que vaya dirigido, el tiempo que dure, el presupuesto y las ideas de quienes lo vayan a dirigir... No es fácil concentrar una trama de 10-20 horas en 2-3 horas...

Una adaptación cinematográfica puede llegar a ser buena **si se da con la tecla**. Eso sí, no se puede contentar nunca a todo el mundo. Estas cosas siempre hay que tomarlas como algo alternativo para entretenerse y, si se da el caso de que haya cambios muy bruscos **sin dejar de lado la calidad**, se pueden ver las cosas desde otro punto de vista. No es nada fácil conseguir adaptar algo existente manteniendo toda la calidad de la obra original.

Sobre la película de Sonic no voy a opinar hasta que no la vea, pero voy con la idea de que será **una película para entretenerse y ya**. Si consigue eso, ya ha hecho mucho más de lo que puedo pedir

«El arte del videojuego no radica solo en una conjunción de artes».

—Pablo S. Giorgi
Socio Gold #617

Son dos formatos muy diferentes con sus ventajas y sus limitaciones. El arte del videojuego no radica solamente en la conjunción de artes (diseño, música, narrativa, etc...), sino también **en la experiencia que los creadores** transmiten por la interacción del usuario con el producto gracias a la jugabilidad. El cine hace uso de una conjunción de artes, las ya mencionadas, pero la transmisión, plasmando todo en una cinta que luego podremos disfrutar. La desventaja es llevar **el medio interactivo a la pantalla grande** (largometrajes), ya que el tiempo es primordial en estas. En un corto espacio de tiempo debemos tener una introducción, un desarrollo y una conclusión, y esto **no permite capturar todas las facetas** de la obra referenciada (pasa con los libros también). Yo creo que en esta época de refritos lo mejor es ser original, y disfrutar de las ideas en los sitios en las que fueron planteadas y diseñadas de origen. Respuesta a la pregunta: **NO**

Primero hay que saber qué videojueo pretendes adaptar. Uno como *Uncharted* (con un mayor peso en la historia y los personajes) es mucho más propicio que otro como *Dark Souls* (donde la jugabilidad es el 100% de la experiencia). De esta manera, considero que **no todos los videojuegos pueden funcionar** en una adaptación al cine.

Segundo, hay que ser fiel a la obra original, independientemente de si estás adaptando un juego, un libro o un cómic. Los eventos, localizaciones, *lore*, carácter de los pesonajes, deben mantenerse. El público potencial **son los fans del juego** y si los insultas no van a ir a ver tu película. Por último, el director, el guionista y cualquier puesto relevante en el equipo de rodaje deben, como mínimo, **ser conocedores** de la obra que están adaptando. Si coges a un tío que en su vida ha jugado *Deus Ex*, hará una película sobre pegar tiros en el futuro, cosa muy alejada de la obra original

«No todos pueden funcionar en el cine».

—José A. del Hierro
Socio Silver #12

«Si se hace con ganas y cariño, puede ser bueno».

***—Judit López** | Socia Black #55*

Depende del objetivo. ¿Se quiere hacer un buen producto que guste a fans y ayude a los neófitos a descubrir ese videojuego o **sólo se busca el dinero fácil**? Se pueden hacer muy buenos productos basados en videojuegos (La película de *FFVII* no estuvo mal, por ejemplo), pero no se puede pretender condensar más de 100 horas de juego en 2 horas que dura una película. Tenemos que tener en cuenta, también, que ya hay videojuegos que parecen películas, como *Detroit Become Human*; igual que **hay películas que podrían pasar perfectamente como videojuegos**, como *Black Mirror: Bandersnatch*. En resumen, creo que todo proyecto si se hace con cariño, buen gusto y con ganas puede ser bueno.

«Jugador o cinéfilo. Uno de los dos sale peor parado».

***—Javier Mínguez** | Socio Gold #167*

Postal me demostró que se puede hacer increíblemente bien. Simplemente, no te tomes demasiadas libertades haciendo cosas que obviamente van más allá de adaptar y pasas a «reinterpretar» o «reimaginar». **Trata de ser fiel a un personaje** y sus circunstancias, al tono del videojuego e incluso permítete parodiar la lógica interna de su universo, Es cierto que trabajas con dos perfiles de personas diferentes entre sí (jugones y cinéfilos) que **no necesariamente tienen por qué converger**. Claramente saldrá uno peor parado que otro.

El problema de estas pelis es que **no llevan consigo un mensaje**, su estructura está vista *ad infinitum*...pero eso tiene arreglo.

GRACIAS POR TANTO

Este sueño no sería posible sin el apoyo de todos los héroes que, mes a mes, nos premian con su apoyo.

A todos, de corazón, gracias por permitirnos soñar.

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Jorge Sánchez Hernández
José Á. González "Champunes"
Adrián González
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Ramón José Rodríguez Heredia
Nazaret Nogueiro "Crunchy"
Ramiro Díez Villamuera
Ricardo Fernández Andrés
Iñaki Unanue
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodríguez Concepción
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Sergio de la Cruz
José Matías Arce Alcázar
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Jose Francisco Aranda
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel "TraiSkizzó" Tejeharinas.
Joaquim Griñó
Alex Roncal
Judit López
David Rubio Galán
José María Bastida
Samir Ashley Djeebet
Roger Sellares Llobet
Miguel Losa Crenes
Maria Victoria Gil Gajete
Miguel Covarrubias Brassesco
Daniel Dominguez Alvaro
Mikel Entrena
Fernando Sánchez "Sckorpion"
Rubén Bellerín Banderas
Cristina Méndez González
Daniel Garrido Marcos
Sandro Brant Alonso
Carlos José Vinuesa Álvarez
Félix Díez Cerdá
Carlos Peinado
Juan Andrés Hurtado de Mendoza
Lorenzo Bravo Perez
Jose Juan Cañete Gonzalez
Sergio Martínez Méndez
Jaime Revello Álvarez
Adrián Granados Moreno
Yoshua Garcia Mogensen
Pedro Aranda Fernández
Juan Camilo Aguilar
Ernesto Miguel Zamora
Álvaro Lleó Regot

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
David Oliva Tirado
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Jonatan López Monzó
Alonso Pérez
David Abelairas Lemos
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Walter David
Albert Coch
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Eugenio Miralles
Adolfo Fernández
David Da Silva Costa
Octavio Mercado
Desireé Calle
David Villegas Silva
Idoia Suarez Muruamendiaraz
Anna - Victòria Teixido Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Victor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Jorge Peinado
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Pablo Fornali Manzanas
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
Eric Benedí
Ricardo Vacas Romera
Pablo Corrales
Adrián Montalban
Alejandro Ruvalcaba
Alba Esteban Sánchez
César García Pérez
David Almodóvar Mateos
Sergio Moreno
Juan Luis Miravalles
Eduardo Moya
Gonzalo Balduvino
Kathrin Schlottbom
Jose Mejicanos
Elena María Aguilera
Julián Roncal
Samuel Oliver Ruiz
Ionatan Slivinski
Alberto Carrillo Pozo
Alex Jiménez
Miguel Paniagua Rubio
Alejandro Martínez Lerones
José Antonio Álamo Martín
Joshua Ricardo Pérez Berrios
Eva Varela Miranda
Héctor Alonso
Miguel Ángel Ambrosio Sequera
Jugatxi Apodaca Martínez
Juan Felipe Molina Benito
Antonio Huet Moyano
Eric Dote Sillero
José Manuel Díaz Rubio
David Yáñez Busto
Pablo Daniel del Socorro Plaza
Francisco Javier Gomez Flores
Lucas Silla
Héctor Cibanal Sánchez
Jacobo de la Torre Fernández
Santiago Martinis
Adrián Valcárcel Velazquez
Sergio De La Lama Álvarez

Socios Gold

Héctor López
Iván Ferreira
Rubén Fúnez
Adrián Hernández
Rafael Quintana
David Martínez
Alberto Vicente
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
Aranzazu Mateo
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Jordan Bocanegra
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Alberto García
Juan Carlos
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Roque M. Guillén
Luis Manuel Sánchez
Alejandro Cebrián
Adrián Cermeño
David Toledo
Jaime Calvo
Andrés Zamora
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
Adrián Morillas
Óscar Bustos
Raúl Criado
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez "El Tocu"
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Andrew Lamas
Kilian Navarro
Ismael Abad
Ismael Gutiérrez
Ramon Belmonte
Cristian Cabrera
Francisco Atienza
Jordi Llop
Francisco Florez
Valentin Rodal
Eli López
Fanny Díez "Fu"
Víctor Flores Pérez
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Daniel Moreno
Adrián Jiménez
Sergio Delgado

Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Carlos Coca
Daniel Navarro
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Anchelotti di Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
Felipe Rodríguez
Adrián Saura
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Miguel Ángel Jiménez
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos
Oriol Pardo
Chibig Studio
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Olga Bas
Cristian Pregal
Antonio Ruiz
Daniel Mangas
Marc Reniu
Nacho Collado
Sergio Rincón
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Javier Larrea
Luis Bayo
Lucía S. Saez
Víctor Conesa
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran
Felipe Lemus
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Ignacio Medina
Roque Lara
Luis J. Moreno

Luis Miguel Romero
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Rubén Castro
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Sergio Casado
Daniel Ramos
Rafael Rodríguez
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Ramón Fontecha
Ricardo Sierra
Daniel Retamero
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Javier Mínguez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Alfonso Garcia
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
David Sánchez
Carlos Morales
Jose David de la Rosa
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
José M. López
Antonio Crespo
Juan Manuel Gómez
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Santiago García
David Juncà
Jorge Sánchez
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Pablo Ramos
Francisco Delmiro
Sergio Pera
Rafael Martin Morales
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña
Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual

Carlos Barba
Carlos Suárez
Sergi Paniagua
Alberto Cuerva
Diego Hernández
Albert Castejón
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Marco Blanco
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jorge Almenta
Víctor Gómez
Jose Luis Acosta
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Daniel Jesús Hernández
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Sir Jordi Escobar
José Carlos López
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
Rafael Carmona
Denny Soto
Álex Moya
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Alejandro Fernández
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Jose Pedro Micol
Carlos García Vázquez
Daniel García
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Xavier Bacardi
Cristina Simón
Aarón Ramos
Pablo José Fernández
Belén Muñoz
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Adán Valles
Pablo Núñez
Nuria Taboas
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Pablo Seara
Sergio Fernández
Iñigo Daniel Maroto
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin

Jonathan Sutil
Ruben Escura
Moisés Sánchez
Arán Castellà "La Llave"
José Carlos García
Adrián Buján
Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Damaris Herrera
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Alberto Pérez
Virginia Guitiérrez
Alejandro Santolaria
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli "Zutxo"
Diego Oubiña
Francisco José García
Jorge Bermúdez
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Antonio Florentino
Carlos A. Rosendo
Óscar Calafate
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Marco A. Barón
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
Sergio Saborido
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Carlos Izquierdo
José Carlos Núñez
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
Salvador Beato
Alejandro López
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
Ismael López González
Álvaro Ventura

Ismael Cabanas
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Mariano García
María Calvo
Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Manuel Peña
Elena Guzmán
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
Benjamín del Valle
Ismael Madroñal
Rubén Barragán
Albert Badía
Joshua Rebollo
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Jaimes Lamas
Joshua Gasch
Antonio Guerrero
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Clara Elena Castaño
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
Gabriel Ferreiro
Roberto Gualda
Albert Manjon
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Joaquín Nieto
Jose Sanz
Andreu Soronellas
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Antoni Mesquida
Iñigo Iturralde
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Javier Fernández
Adrián González
Pedro D. Fernández
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero

Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro
Juan Fco Melgar
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Fernando Gómez
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sandro Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Cristina Almansa
Jose J. Gallego
Gema A. Zamorano
Ramón Fernández
Hector García
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Manuel Carvajal
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Iván López
Juan Marcos
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Juan M. Alguacil
Aitana Rama
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Luis Rodríguez
Beatriz Sánchez
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
David Molina
Alejandro Outeiriño
Marc Vilajosana
Francisco J San Nicolás
Luis Yáñez
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Xabier Linazasoro
Miguel Ortega
Francisco J. Fernández
Diego Mellado
Francisco J. Antúnez
Enrique Gutiérrez

Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Pablo Fernández Bravo
Plácido Torres
Pablo Alonso
Rubén Roca
Fermín Ruíz
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Daniel J. Pérez
Rubén Sarmiento
David Collado
David Turo
Alberto Cano
Miguel Cuenca
Víctor González
Enrique Lagares
María Molinos
Rubén Díaz
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
Sonia Ruiz
Mariano Altable
Jordi Llopis
Francisco J. del Rosal
Sara Carballo
Sergio C. González
Ángel Griñán
Antonio Gallardo
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Francisco J. Saavedra
Ramses Brumos
Arnau Molera
Javier Martínez
Rubén Pico
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Marcelo Esteves
Daniel Sellers
Cristo G. Bolaños
Vicent Pardo
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Noemí Martín
Juan Blanco
Daniel Fernández
Eloy Escrihuela
Asier Rodrigo
Sandalio J. González
Aitor Coves
Carlos Fernández
José Serrano
José Rodríguez

Antonio G. Yuste
Unai Beitia
Álvaro Martínez
Daniel Ortega
Roberto Arturo
Luis Albarrán
Tony Cuevas
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Iván Lobato
Jose M. Galian
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Julio A. Polanco
Luis Hervas
Olaf Meneses
Samuel García
Juan C. Campaña
Hugo Fons
Alejandro López
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Antonio Baeza
Jose Rodriguez
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
David Matín
Cristina Ferragut
Daniel Conejero
Xende Rodríguez
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Javier Valor
Rubén López
Josep Martínez
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Oscar Conde Amor
Mireia Rojas
Luis Escalada
Sergio de la Calle
Eder Alonso
Rubén Simó
Juan F. Vicaria
Juan A. Palavecino
David Modesto
JD Pérez
Manuel Díaz
Adrian Guillot
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Lucas Jiménez Rodríguez
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán

Juan Modino
Cristian del Toro
Gonzalo Sánchez
Sergio Salmerón
Alberto Llorca
Enric Segalà
Adrián Porcel
Manuel Girela
Ana I. Sánchez
Antonio M. Chacón
Daniel Ramirez
Adrián Rangel
Lazaro di Tiore “Apolskis”
Rubén Romero
Francisco Navea
Marina Martínez
Noemí Fernández
Gonzalo Martín
Egoitz Sanz
Mario González
Saúl Martín
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Samuel González
Eduardo J. García
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Roberto Torres
Jose Manuel Camacho
Rosa Almazan Urbaneja
Josefa Riquelme
Miguel Castellanos
Daniel Pérez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Juan Montes
Jorge Ferreirós
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Israel Ruiz
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Joaquín Serrano
Javier López
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco J. Romero
Albert A. Victoria
Julia Gil
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor A. Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion “Héroe”
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
Alejandro Gamir
Alejandro Jorques
Loli Carrasco
Alejandro Balbuena
Alexandre Serra

Daniel García
Manuel F. Quesada
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Javier López
Víctor Martínez Álvarez
Mariano Fernández
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
Marta Sigueros
José L. Arriaza
Elena Galán
Guillermo Murillo
Agustín Navarro
Cristina Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Jose Domingo Luque
Miguel Cogolludo “Cabe”
Cristina Verano
Rado Svicin
Óscar López
Luis A. Lloreda
Albert Rodríguez Budia
Pablo Ariza
César Murillo
Raul Cano
Joel Casado
Marcos Giner
Francisco J. Iglesias
Silvia C. Díaz
Alberto Martín
Noelia Hidalgo
Sofía González
Julio Carmona
Daniel Valenzuela
Arturo Pérez
Israel Sánchez
Alberto Burgos
Tony Rosón
Alberto Fuentes
Javier Marín Cobos
Pablo González Taboada
Angel Armenta
Lorenzo A. Martínez
Victor Valle
Daniel Gómez
Gonzalo Bielsa
Carles Llusa
Carlos Jordan
Jorge Jankovich
José Carlos Entrena
Antonio Jesús Fernández
Juan David Ramírez
Juan Carlos Pérez
Jaime Sánchez-Seco
Gerard Martí
Charlie Infante
Francisco Javier Sánchez
Jose C. Ponce
Juan M. González
Pedro Jose Atenza

Eric Bayona
Raúl García Bravo
José Flor
Javier Morales
Iris Ruano
Ricardo Fernández
Jaime Vélez
Jesús D. Brigido
Ana Souto
Magnolia González
Raúl Ugarte
Antonio Cano
Víctor Castilla
Diego Bonilla
Carlos Ángel Aparicio
Daniel Moya
Iván Masedo
Héctor Hierro
Jonatán Huertas
Manuel Reyes
Fernando González
Francisco J. Sosa
Luis M. García
Andrés del Barrio Pérez
Sergio Alonso
Raúl Calzada
Cristian Blanco
Pedro Aroca
Jose D. Cañada
Adrián Gómez
Ancor Ramos
Jordi Cebrián
Aitor Pastor
Alba Esteban
Óscar Aparicio
David Paz
Juan C. Castro
Alvaro Gutierrez
Francisco Vila
Ángel Carrasco
Brais Vidal
Pablo Contreras
Rubén Acebal
Israel Calderón
Alexis López
Francisco José Cuesta
Adrián Hernández
Eduardo Robles
Gaizka Mata
Oriol Jiménez
Carlos Ramírez
Eva Farto
Elena Asensio
Alejandro García
Sara Parra
Pedro Rosa
Manuel Cruz
Álvaro Martínez
Óscar Costa
Alejandro Alcolea
José Manuel Toledo
Ángel Villanueva
Kevin Rovira
Adrián Hernán
Juan Antonio López
Francisco Javier Salas

Adrián Fabregat
Alberto Alguacil
Eloi Puigferrer
José Breso
Juan Vicente Carrio
Jacobo Martín
Diego Ferreiro
Sheila Mellado
Nicolás Babot
Sergio García
Sergio Ferreira
Daniel Rodríguez
Víctor Manuel Fernández
Juan Miguel Fuentes
Julio Cortés
Daniel Comeche
Ramón Domec
Carlos Segura
Iván González
Manuel Navas
Cristian Gerhardt
Rafael Rodríguez
Sergio Cristauro
Jon Viar
Ignacio del Corral
Miguel Castro
Òscar Hernández
Angel Alvarez
Marcelo Cañero
Demetrio Muñoz
Francisco Aguilera
Marcos Casal
Santiago Garcia
Sergio Martín
Víctor Sánchez
Juan Palacios
Raúl de la Villa
Gonzalo Hernández
Wilfredo Bañares
Manuel Gil
Ricardo Núñez
José Martínez
Sergio Franco
Javier Alfredo Burillo
Darío Muñoz
Darío Villena
David Garcia-Arroyo
Albert Mercade
Francisco Javier Rodríguez
Isaac Álvarez
Ivan Alcazo
Antonio Rivas
Alfonso Ruiz




Crash Team Racing


GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
9 788494 974199